HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

cijena: 14 KN

SIJEČANJ 1995. broj 3.

TEMA BROJA

OUTPOST

TRANSPORT TYCOON

DREAMWEB

THE BATTLE ISLE 2

MORTAL KOMBAT II

POLICE QUEST IV

DARK FORCES

MICRO MACHINES

NASCAR

ALADDIN

LITTLE BIG ADVENTURE

HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
izlazi mjesečno

IZDAVAČ:
JANUS-LINGUA d.o.o. za novinsko-nakladničku djelatnost
Petrinjska 11,
41000 Zagreb
tel/fax: 041/435-179
žiro račun:
30105-603-28346

DIREKTOR:
Senka Kušer

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK:
Krešimir Mijić

UREĐIVAČKI ODBOR:
Marko Vulić,
Silvano Bucić

VODITELJ MARKETINGA:
Senka Kušer

SURADNICI:
Ingrid Afrić, Saša Tarle, Filip Sladetić, Ivan Bilić, Nenad Horvat, Vatroslav Šobot, Winton Afrić, Marko Franjić, Dubravko Mihalić, Tomislav Šakić, Ivan Rališ, Bruno Jurčić, Neven Jacmenović, Ivan Rubelj, Daniel Bižić, Jan Šnajder, Hrvoje Kablar, Vedran Nikolić, Nenad Benko

LEKTOR:
Branka Rabar

ŠEF RAČUNOVODSTVA:
Melita Svetec

TEKST STRIPA:
Winton Afrić

LIKOVNO RJEŠENJE:
Dinko Kumanović

DESIGN ČASOPISA:
Krešimir Serdarušić

TISAK : **TISKARA MEIĆ**

Mišljenjem Ministarstva kulture RH, temeljem Br. 612-10/94-01-103 "HACKER" je oslobođen plaćanja poreza na promet.

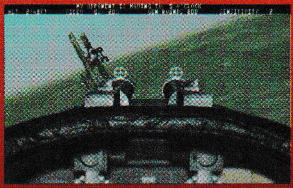
Sadržaj:













ŠTOVANO HACKERSKO ČITATELJSTVO!

Zatrpani čestitkama, pismima i vašim telefonskim pozivima, nastavljamo dalje. "Narasli" smo za još nekoliko novih stranica, pojavili se na kioscima, otvorili nove rubrike i zaplovili, zajedno s vama, u novu 95'. Pored HACKERMANIJE koja vam je prirasla srcu, "Hacker" uvodi:

HACKER - INFO - o svemu što se događa na kugli zemaljskoj

LEGENDE - rubrika posvećena dobrim, starim i vječno zanimljim igrama. Ujedno vas pozivamo da glasujete za TOP - 50. Prijedloge šaljite pismom ili dopisnicom a mi ćemo vas nagraditi. Kako? O tome u slijedećem broju.

Da ne duljimo, trudimo se udovoljiti vašim željama i da još nismo skloni brojnim greškama (nadamo se da će ih biti sve manje) mogli bismo reći kako smo i mi zadovoljni. To vas, objektivno, može zasmetati a ponekad -kako primjećujemo - može i nasmijati. Pa eto, netko je uočio: " U "Hackeru" ima jedan zgodan tipfeler: Ako imate samo 4MB, maknite sve MEMORY MENAGERE poput EMM386 ili QEMM386 i ostavite samo HIMEN.SYS" Što li radi HIMEN.SYS? Čuva kompjutersku nevinost? "

"Hacker" vas pozdravlja a već u narednom broju donosi jooooš novosti. Do tada - uživajte!!!! POZOR!!!! Brojnim pretplatnicima - šaljite nam svoje potpune podatke i kopije uplatnica.

UREDNIŠTVO HACKERA

Pisma čitatelja ...

Cijenjeno uredništvo!

Pozdravljam pojavu HACKERA na našem tržištu. Moji prvi dojmovi su više nego pozitivni i želim Vam mnogo uspjeha u budućnosti. Ovom prilikom također Vam želim sve najbolje povodom Božića i Nove godine. Damir

Pismo smo stavili na početak kako bismo tebi, svim pretplatnicima i vjernim čitateljima, koje je zbog ograničenog prostora nemoguće nabrojati, zahvalili na čestitkama, podršci i dobrim željama.

Štovano uredništvo Hackera!

Hacker sam već 12 godina. Čitao sam sve moguće časopise ali niti jedan me nije zadovoljio kao ovaj. U njemu sam našao sve. Kvaliteta papira, opisi igara, screenovi.. Sve je perfektno urađeno. Želio bih vam samo dati nekoliko prijedloga. Uvedite TOP 40 svih vremena gdje će čitatelji glasati na posebnom kuponu. Volio bih da napravite i rubriku gdje bismo vam mogli postavljati pitanja o problemima koje imamo s pojedinim igrama. Mogli biste odgovarati vi ili drugi čitatelji. Pišite malo više o Amigi. Puno sreće u radu u Novoj 1995. Vjerni čitatelj Josip

Josipe, čitaš nam misli. Već u slijedećem broju "Hackera" uvodimo TOP 50. Pozivamo vas da već od ovoga broja sudjelujete u izradi TOP liste naboljih igara. Svoje prijedloge šaljite na našu adresu a mi ćemo vas nagraditi. Kako? O tome u slijedećem broju.

Bok Hackerovci !!!!

Zaista ste napravili potez godine izdavanjem prvog hrvatskog časopisa za informatičke igre. Časopis je odličan, kvaliteta papira je na nivou, opisi igara su detaljni, a posebno mi se sviđa što su popraćeni nizom screenova iz igara. Sviđa mi se i vaša DOS- učionica koja dobro dođe svim početnicima koji žele naučiti rad na PC-u i u DOS-u. Preporučujem vam da povećate rubriku s CHEAT-ovima, ali to naravno ovisi i o nama čitateljima. Jedina zamjerka je što u njemu nema opisa za starije igre za Amigu koje većina Hackera posjeduje jer se kod nas teško nabavljaju najnovije igrice koje vi opisujete. Zato, malo više starih igara! Usput vam šaljem i dva pitanja za CHEAT rubriku za Amigu: 1.Kako u "Arabian nights" na drugom nivou pokupiti sve zlatnike koji su potrebni da bi kornjača prokopala put kroz planinu? 2.Kako u "The lost vikings" na 37. nivou prijeći Tomatora u drugom susretu budući da je nemoguće doskočiti na platformu iznad njega?" To je bilo sve do idućeg puta. Vaš čitatelj Mario from Zagreb

1. Već od ovoga broja uvodimo rubriku "LEGENDE". Vjerujemo da će svako u njoj pronaći, barem jednu, od svojih omiljenih igara. 2. Da bi pokupio sve zlatnike u "Arabian nightsu" trebaš i malo upornosti - ulazi u panjeve i naći ćeš mnoga skrovita mjesta a u njima zlatnike. 3. Odgovor na tvoje drugo pitanje prepuštamo nekom tko je igru odigrao do kraja (pošto je to posljednji nivo - sorry).

ŠTOVANO UREDNIŠTVO!

Moram vam reći da sam se stvarno iznenadio kad sam Hacker uzeo u ruke. Kvaliteta vam je stvarno na nivou nekog europskog časopisa. Najviše mi se sviđa rubrika HACKERMANIJA, pa vam u svezi s tim šaljem jedan moj HACK. U časopisu ništa ne bi trebalo mijenjati osim broja stranica. Samo nastavite tako. Filip

Nadamo se da si zadovoljan. I ovaj smo broj ojačali sa nove, skromnog li broja, četiri strane a tvoj trud je objavljen u rubrici HACKERMANIJA.

ŠTOVANA REDAKCIJO,

svaka vam čast i pohvala. Napokon smo dočekali časopis kakav je "Hacker". Super sam zadovoljan 1. brojem i odmah sam se odlučio pretplatiti. Imam jednu zamjerku a to je što se "Hacker" kupuje samo putem kolportera jer sam uvjeren u to kako ima puno onih koji vole igrice a ne znaju za vaš časopis. Molim vas, ako je to ikako moguće, da pokraj svake opisane igrice naznačite za koju je platformu. Inače, samo nastavite tako i dajem vam podršku. p.s. Glasam za BENEATH A STEAL SKY. Viktor

Eto, HACKER je na kioscima, podatke o platformama uredno objavljujemo a tebi ne preostaje ništa drugo nego da nas čitaš i uživaš. p.s. BENEATH A STEAL SKY ulazi u TOP 50

POŠTOVANO UREDNIŠTVO!

Vaši brojevi su odlični. Imam jednu, već dobro znanu, kritiku: mali broj stranica. Sviđa mi se što detaljno opisujete igre (čak i na tri stranice) te pokazujete slike. Uvažavate prijedloge svojih čitatelja. Ukratko, ovaj časopis sadržava sve što bi hackeri željeli. Vjerni čitatelj Mario

Znamo da je broj stranica svima nož u grlu ali znaš kako se kaže -grabi malom žlicom (pomak od 1. do 3. broja je punih 12 stranica -nije baš sitnica).

ŠTOVANO UREDNIŠTVO Kupio sam vaš časopis koji me je jako iznenadio kvalitetom. Hvala Bogu da i mi imamo jedan takav časopis i nadam se da ćete se držati redovitog izlaženja - svaki mjesec. Imam za vas jedno pitanje - koliko je stara igra "PRINCE OF PERSIA" i da li će o njoj biti riječi u narednim brojevima? Davor

Igra je stara nekoliko godina a postoji mogućnost da je, ukoliko glasujete za nju, uvrstimo u rubriku "Legende".

ŠTOVANA REDAKCIJO "HACKERA "

Jako mi se sviđa vaš časopis. Želio bih da mi odgovorite da li ćete više prostora u časopisu posvetiti Nintendo uređajima? Mirza

Naravno, uskoro i NINTENDO u "Hackeru".

ŠTOVANA REDAKCIJO!

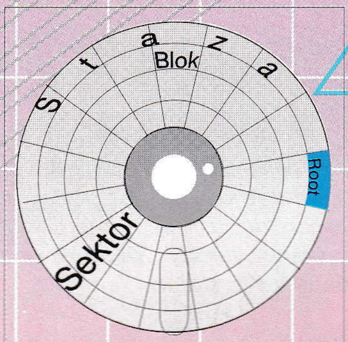
Redovito vas čitam i zaista mislim da ste najbolji. Nedostaci su vam mali broj stranica, velik broj gramatičkih grešaka i kratki opisi igara. Trebali biste uvesti nagradnu igru za najbolji CHEAT i odvojiti jednu stranicu za "krizne situacije". Sada trebam pomoć!!!! Nabavio sam igru VENEGANCE OF EXCALIBUR i došao sve do šestog nivoa i tamo zaglavio. Ubili smo zmaja, od njegovih smo zubi napravili kosture vojnike, razmijenili smo lampu za komad meteorskog željeza.... sada trebamo pronaći Sky Metal i Tuliatali trebamo naći kovača. Tko zna rješenje neka se javi ne tel: 035-241-824 (Marko) ili na Internet adresu: dvnucec`diana.zems.etf.hr. Pozdrav svim HACKERIMA!

Jaaao, koliko muke. Nadamo se da će ti netko od hackera uskoro pomoći.

DOS
U Č I O N I C A

2.3. RAD S DISKOM- ORGANIZACIJA DATOTEKA

Svi podaci koji se nalaze na našem osobnom računalu pohranjuju se na tvrdom disku ili na disketu. Jedna od osnovnih uloga DOS-a je kontroliranje rada diska i organiziranje smještanje i pronalaženje podataka s diska. Da bi se podaci mogli pohraniti na disk i nakon toga pronaći, neophodno je formatirati magnetski nosilac podataka. Proces formatiranja dijeli disk (disketu) na staze i na sektore. Broj staza i sektora ovisi o vrsti diska (diskete) i načinu formatiranja čime je i određen kapacitet magnetskog nosioca.



Dio staze unutar jednog sektora nazivamo blokom i u njega je moguće smjestiti 512 bajtova podataka. Tako podijeljen disk može prihvatiti podatke na točno određene pozicije koje se memoriraju u posebnoj tabeli (FAT- FILE ALLOCATION TABLE) što kasnije omogućava pronalaženje pohranjenih podataka. Osim FAT tabele, DOS u pronalaženju datoteka na disku koristi i tabelu koja se naziva direktorij. U direktoriju se za svaku datoteku generiraju slijedeći podaci:

-IME DATOTEKE (8 ZNAKOVA)
-TIP DATOTEKE (3 ZNAKA)
-ATRIBUT DATOTEKE (SISTEMSKA, SKRIVENA, SAMO ZA ČITANJE)
-VRIJEME KREIRANJA DATOTEKE ILI POSLJEDNJE IZMJENE
-DATUM KREIRANJA DATOTEKE ILI POSLJEDNJE IZMJENE
-ADRESA PRVOG KLASTERA DATOTEKE
-VELIČINA DATOTEKE

Svako upisivanje ili brisanje datoteka s diska automatski mijenja izgled direktorija.

PRIMJER: IZGLED DIREKTORIJA

```
R ──── PROGRAM ────┬── FORTRAN
O                  └── BASIC
O ├── VENTURA
T ├── GEM
  ├── TEKST ──┬── CHI
  │           ├── WORDSTAR
  │           └── WP5
  └── DBASE
```

2.4 STANDARDNA IMENA I REZERVIRANE RIJEČI

1.Imena datoteka u DOS-u sastoje se od dva dijela:

PRIMJER:CONFIG.SYS

Prvi dio naziva se **ime** (CONFIG), a drugi **nastavak** (engl. EXTENSION-SYS i primjeru). Ime datoteke i njezin nastavak obavezno su odijeljeni točkom.

2.Ime datoteke (Engl. FILENAME) može sadržavati najviše 8 znakova (može i znakove !,$,%,&,(,),-,_, ali ne i {,|,~,},',blank ...).

3.Nastavak može sadržavati maksimalno tri znaka. Postoje neki standardni nastavci koji u DOS-u imaju unaprijed određeno značenje. To su slijedeći nastavci:

NASTAVCI	ZNAČENJE
BAK	Datoteka koja sadrži kopiju neke tekst datoteke (engl. BACK UP FILE) generirana nekim tekst editorom ili tekst procesorom.
BAS	Datoteka koja sadrži BASIC program. Može se izvesti samo pomoću basic interpretera.
BAT	Batch datoteka (engl.BATCH FILE) sadrži komande DOS-a koje se izvode u sekvenci ako se upiše ime datoteke.
CHK	Datoteka koju upotrebljava CHKDSK komanda za smještaj pogrešnih blokova.
COM	Komandna datoteka (engl.COMMAND FILE) program koji se može izvesti ako se upiše njegovo ime.
EXE	Datoteka koja sadrži izvodljiv program. (engl.EXECUTABLE FILE)
PAS	Datoteka koja sadrži PASCAL izvorni program.
REC	Datoteka koju upravlja RECOVER komanda.
SYS	Sistemska datoteka (engl. SYSTEMS FILE) datoteka koju upravlja samo DOS.

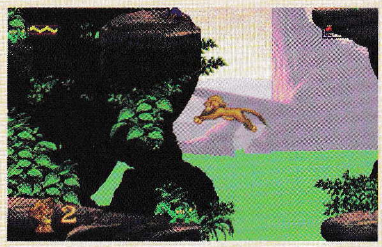
4. U subdirektoriju ili direktoriju ne mogu postojati dvije datoteke istog imena. Imena datoteka koje sadrži DOS zaštićena su i ne mogu se upotrebljavati. To su slijedeća imena:

ANSI.SYS	EDLIN.COM	PRINT.COM
ASSIGN.COM	FDISK.COM	RECOVER.COM
ATTRIB.EXE	FIND.EXE	RESTORE.COM
BACKUP.COM	FORMAT.COM	SELECT.COM
BASIC.COM	GRAFTABL.COM	SHARE.EXE
BASICA.COM	GRAPHICS.COM	SORT.EXE
CHKDSK.COM	JOIN.EXE	SUBST.EXE
COMMAND.COM	KEYBUK.COM	SYS.COM
COMP.COM	LABEL.COM	TREE.COM
DISKCOMP.COM	MODE.COM	VDISK.SYS
DISKCOPY.COM	MORE.COM	CONFIG.SYS
		GRAPHICS.COM

5. UNIVERZALNI ZNAKOVI: Znak * (zvjezdica, engl.ASTERISK) može poslužiti u DOS-u kao univerzalni znak koji zamjenjuje bilo koji niz znakova u imenima datoteka. Znak ? je univerzalan znak koji zamjenjuje bilo koji dozvoljeni znak u imenu datoteke.

Ingrid Afrić

INFO



Lion King - Arkadna avantura napravljena , prema Disneyevom animiranom filmu. Izvandredna animacija i genijalan zvuk, odlike su ove igre. Do sada samo za PC kompatibilce, ali od sada i za "prijateljicu".

Football Glory - nogometno djelo domaćih autora. Stil izvođenja je kao i u Sensible Socceru, ali igra mu igra u cijelosti nije ni sjena. Fora je što možete zviznuti suca ako njegov četvrti crveni karton ne smatrate jako mudrim izborom.

Crystal Dragon - novi FRP poznate nam tvrtke Black Legend, koji ne nudi ništa novo, ali zadovoljava gladne Amigaše koji tuguju zbog očitog nedostatka FRP igara na Amigi.



DOOM SVIJET

Protekla je godina donijela Velikoj Britaniji Nacionalni DOOM turnir. To je turnir u kojem nekoliko igrača igra umreženi "DOOM", a cilj im je uništiti protivnike i ostati živ. Turnir je održan u Londonu, a igrači su pristigli iz cijele Britanije. Sve želje da se takav turnir jednom održi i kod nas ostaju samo snovi iako je ideja, morate priznati, odlična. Nova godina donosi nam i novi "Doom". Naime,u tijeku je izrada Doom-a na Silicon Graphics-u. U osnovi stara igra s boljom grafikom. Datum izlaska nije određen, ali se zna da će se igra pojaviti tijekom '95. Iako su postojala govorkanja da će "Doom" biti prenesen na sve igrače konzole, sada je sigurno da se to neće dogoditi. Od proizvođača je stigla i službena potvrda da "Doom" neće biti prebačen na 3 DO, kako se u početku vjerovalo. To je opravdano manjkom vjere u mogućnosti 3 DO-a što je težak udarac za 3 DO Company.

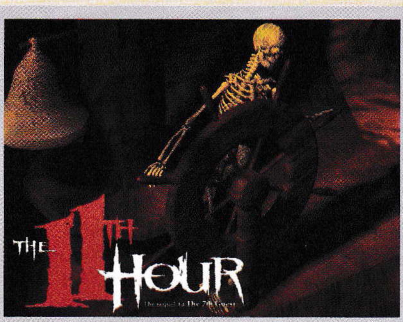
MULTIMEDIJA NA DJELU

Izdavačka kuća VIRGIN jedna je od vodećih kuća u izdavanju multimedijalnih CD-a. Najbolji je primjer njihovo novo izdanje: audio CD koji sadrži devet melodija raznih skladatelja i igrivi demo nove pucačke igre "Creature Shock". Nekada davno, izlazile su danas već skoro zaboravljene, gramofonske ploče s albumima pojedinih autora i kratkom animacijom za Spectrum. Medij se mijenja, samo je ideja stalna.



SIMANT NA CD-u

Stari SIM koji govori o mravima, poboljšan je i prebačen na CD. Osim SVGA grafike, govora i odgovarajućih mravljih zvukova, novo izdanje donosi i jednu novost. SimAntha, domaćica koja vas vodi kroz igru i pomaže vam. Jedino što nam nije jasno kako se to mravi glasaju?! Poslušajte sami.



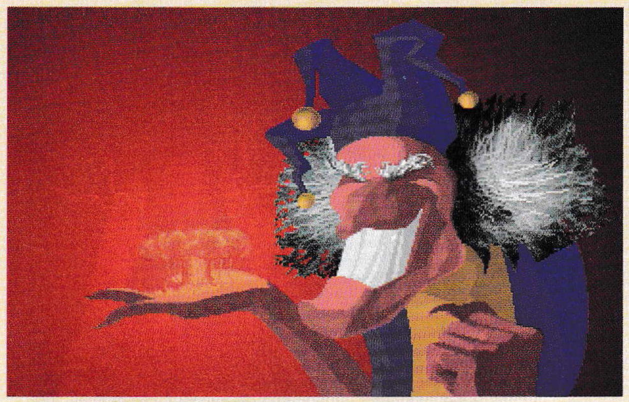
11th HOUR - ODGOĐEN

Odgođen je izlazak igre "11th HOUR", nastavka poznatog CD-a "THE 7th GUEST", opisanog već u prvom broju Hackera. Novi datum izlaska nije određen, ali se zna da to neće biti prije ožujka. Odgodu su tražili proizvođači koji još nisu završili igru a kako se najavljuje, "11th HOUR" bi trebao biti tehnički superiorniji od "The 7th Guesta". Živi bili, pa igrali.



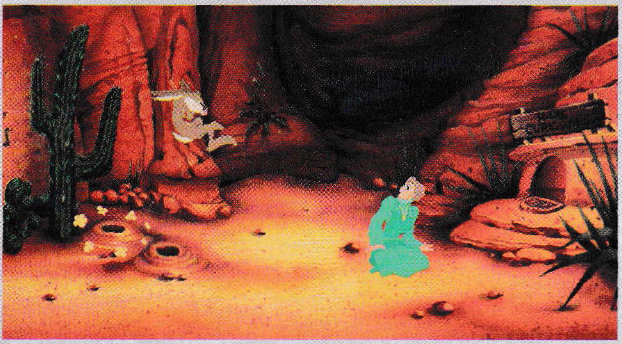
LANDS OF LORE II

Tvrtka Westwood sprema nastavak popularne igre "Lands of Lore" o kojoj smo detaljno govorili u prvom broju Hackera. Trebalo je ubiti zlu vještica Scotiu, spasiti dvorac Gladstone i kralja Richarda. Bilo je tu i Gnolova, rubina, svih mogućih čudovišta i nakaza koje čine FRP lijepom igrom. Što će nam donijeti novi nastavak, vidjet ćemo uskoro!



LEGEND OF KYRANDIA 3: MALCOM'S REVENGE

Westwood studio, otprije poznat po "Dune 2" i "Lands of Lore", izbacio je na tržište (krajem '94-te) nastavak vrlo popularne igre Legend of Kyrandia 2 u kojoj glavnu ulogu ima dvorska luda imenom Malcom. Prošli nastavak završio je tako da je princ Brandon pretvorio Malcoma u kamen. Udar munje oslobađa Malcoma i treći nastavak može početi. Malcom je jako ljut i vi ste ovoga puta u ulozi negativca. Napravit ćete mnoge psine, riješiti zagonetke a sve s ciljem da se osvetite. Vaši omiljeni likovi poput Xanthie i Brandona pojavljuju se i u ovom nastavku. Nažalost, ovaj se nastavak pojavio samo na CD-u.



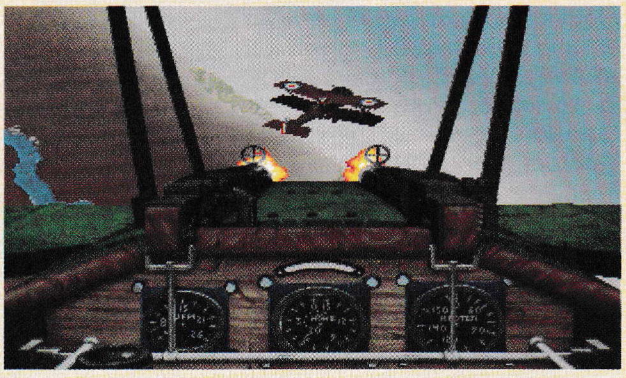
KING'S QUEST 7: THE PRINCE-LESS BRIDE

Sierri i Questovima nikad kraja. Ovaj je nastavak najbolji primjer. Sedam nastavaka jedne igre je stvarno puno. Radnja ovog nastavka vrti se oko princeze i njene majke, u svijetu prepunom raznolikih čudovišta. Vaš je zadatak voditi princezu i njenu majku kroz sve probleme i avanture na koje nailaze. Igra će se pojaviti na tržištu već dok ovo čitate, dakle u siječnju, i to kao hard disk verzija i na dva CD-a



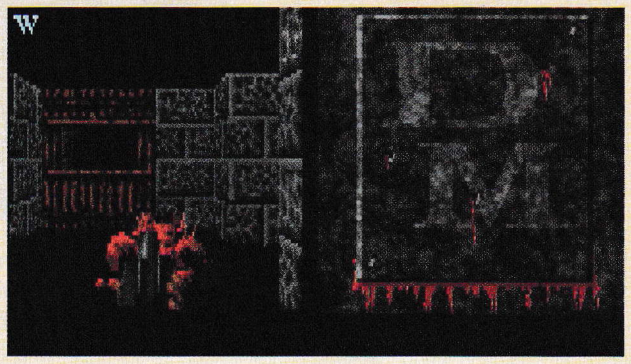
Little Devil - jedna od najvećih igara u posljednje vrijeme, avantura s genijalnom grafikom i izvedbom. Bila je najavljena još prije dvije godine, pa si vi sad mislite koliko je znoja utrošeno u izradu. U osnovnom obliku izdana je CD32 verzija, ali je možete igrati i na Amigi 1200.

Bloodnet - Futuristička avantura, nastavak popularnog Neuromancera. Zahtijeva AGA chipset i podosta memorije (moguće ju je startati s 2Mb, ali od viška glava ne boli). Još jedna užasna konverzija s PC-a iz firme Microprose koji očito ne znaju programirati za Amigu ili su možda zaboravili !?



WINGS OF GLORY

Ukoliko volite dvokrilce i borbe zrakoplova iz prvog svjetskog rata ovo bi mogla biti prava stvar za vas. Kao Amerikanac dolazite u pomoć Britancima i vozite za RAF. Na raspolaganju vam je pet zrakoplova: Sopwith Pup, Camel, SE5a, SPAD13 i Fokker. Svaki avion renderiran je u 3D studiju i proizvođač ORIGIN tvrdi da zrakoplov nakon pogotka gubi kontrolu točno nad onim dijelom gdje je pogođen. Osim što možete napadati ciljeve u zraku (poput drugih zrakoplova ili cepelina) možete bombardirati ili čak raketirati ciljeve na zemlji. Opcija "instant mission generator" omogućava vam da sami kreirate svoju misiju ili broj neprijatelja, što svakako dobro dođe kad sve drugo dosadi. ORIGIN jamči izvrsnu grafiku, rađenu u istoj tehnici kao STRIKE COMMANDER, 3D oblake i još puno novotarija. Više o ovoj igri koja se pojavila krajem '94. pročitajte u nekom od slijedećih brojeva HACKERA.



Death Mask - je nova igra tipa DOOM. Orginalna verzija je napravljena za Amigu 500, a može se bez problema igrati i na ostalim "prijateljicama". Nažalost, igra je vrlo loša kopija DOOMA i ne vjerujemo da će vas duže zadržati pored ekrana.

INFO

FIFA (Fifa International Soccer) - ovu izvrsnu simulaciju nogometa mogli ste do sada vidjeti samo na PC-u, a sada se pojavila verzija i za Amigu. Vrlo bijedna konverzija. Savjetujem vam da se držite "Sensible Soccer-a" (ili možda "Footbal Glory-a"?).

Izravno iz štaba Teama 17 saznajemo da je trenutno u radu igra a la DOOM sa radnim naslovom Alien Breed 3D za Amigu. Igra će tražiti minimalno A1200 (14Mhz), a na bržim strojevima (čak i malo ubrzanoj A1200) igra će izgledati fantastično! Jako brze rutine za mapiranje textura glavna su odlika igara tipa Doom. Možda će se prekaljenim Amigašima igra činiti MALO pixelasta, ali to neće zasmetati uživanju.



Dragon Stone - arkadna avantura iz firme Core Design. Jako dobra grafika i solidna izvedba. Srednji vijek, čarobnjaci vještice i vi u ulozi... KOGA?! Pa naravno!... Hrabrog viteza Jure (ne onog iz druge galaksije).

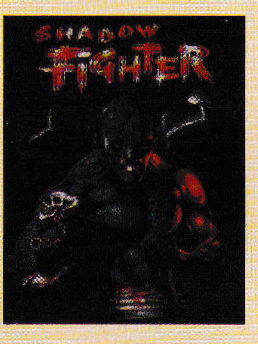
The Clue - avanutra s jako dobro i unikatnom idejom. Naime, Vi ste u ulozi lopova koji stalno kuje podle planove. Jedan od zanimljivijih "poslića" je provala u starački dom (na crnom se tržištu dobro prodaju zubala).

Shaq-Fu - još jedna tabačina. Ovog ste puta u ulozi popularnog košarkaša Shaqille O'Neila koji se, jednoga dana prije tekme nedužno šetao ulicama i uletio u malu kinesku trgovinu (čitaj: probleme!). Što je dalje bilo saznajte sami.

Guardian - arkadna simulacija u budućnosti, zanimljiva igra s vrlo brzom vektorskom grafikom. Izašla je u verziji za AGA mašine i CD 32 konzolu. Zanimljiva izvedba iako s vremenom dosadi.

Embryo - još jedna igra "domaćih" autora koju je izdano Black Legend . Arkadna simulacija SPACE SHIPA i ultra brza vektorska grafika odlike su ove "SHOOT TO KILL" igre.

RoadKill - idejno ništa novo, grafički fantastično. Odlike su igre koju je napravila programerska grupa Vision, koja je među prvima iskoristila većinu mogućnosti AGA čipseta. Super renderirani, 3D autići s tipičnom idejom legendarne igre Super Cars, nikoga neće ostaviti ravnodušnim. Igra radi samo na "prijateljicama" s AGA čipsetom (A1200 i A4000), a za sada nema najava da bi se mogla pojaviti i za ostale.



Shadow Fighter - odlična šora s izvandrednom grafikom i atmosferom za jednog ili dva igrača. Borba policajaca, bildera, manijaka, žena i propalih vojnih eksperimenata. Ako ste nezasitni i nervozni jer vam ništa ne ide po planu, ne tucite ukućane, istrošite višak energije se na svom joysticku.

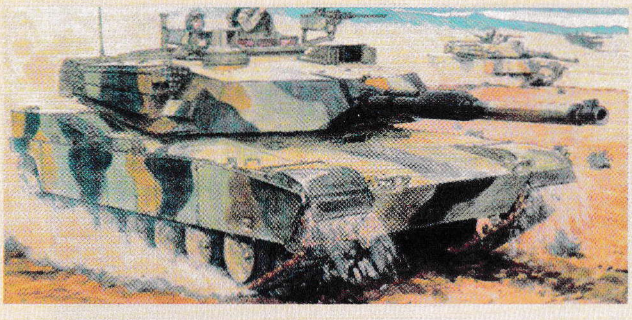
COPY PARTY





Posljednjih dana, sada već prošle 1994. godine, održan je največi COPY PARTY za Amigu i PC pod jednostavnim naslovom "The Party 1994". Za ljubitelje demoa preporučam da pogledaju sva izdanja s PARTY-a jer su postavljeni neki novi kriteriji u efektima. Pobjednički demo grupe Andromeda pod naslovom Nexus 7 zapanjit će, kako vlasnike Amiga tako i zadrte PC-aše. PSYCHODELIC DEMO grupe Virtual Dreams/Fairlight, Motion od Bomba ili Soulkitchen popularnih Silents-a DK sve će vas ostaviti bez daha i potaknuti na razmišljanje... Da li je sve u igrama? Naravno, Hacker Vam predstavlja pobjedničke slike s PARTY-a, a tu je i prvonagrađena slika SCHNEIDER napravljena ručno u visokoj rezoluciji (640*512) u 256 boja.



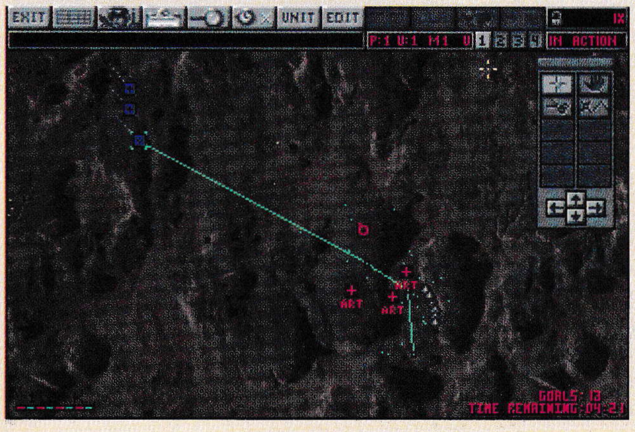




Armored Fist

ARMOURED FIST je nova simulacija poznate kuće Novalogic nama znane po odličnom helikopteru Commanche. AF se trebao pojaviti još 1993. ali je baš tada Novalogic razvio novu tehnologiju Voxel-Spacing koju je primijenio u Commanche-u pa se odlučio i AF napraviti u toj tehnici i zato je izlazak ove igre kasnio gotovo dvije godine. No, isplatilo se. Pred nama je sigurno najbolja simulacija tenka ikad napravljena pa napokon možemo zaboraviti M1 TANK PLATOON i njemu slične. U AF možete birati između Amerikanaca pa vozite Abramsa ili M3 Bradley-a, ili Rusa (vozite T-80 ili BMP). Pravim ljubiteljima tenkova ne treba posebno objašnjavati koja su to oružja. Da biste igrali AF potreban vam je miš, bez njega ništa od igre. On će vam uvelike pomagati u igri. Možete igrati kampanju ili pojedinačne misije kojih je zaista puno i smještene su u Siriji, Indiji, Saudijskoj Arabiji, Azerbedžanu. Zvuk nije baš najbolji, pogotovo na PC zvučniku, jer vam stalno svira iritantna muzika koju je najbolje isključiti. Međutim, ima i lijepih trenutaka poput onog kad pregazite drvo, nešto tvrđe ili kad zapucate iz topa. Ukoliko ste pogođeni, čujete spikera koji vam u tom trenutku daje sve potrebne informacije. O grafici treba reći samo to da je ista kao u Commanche-u, dakle odlična, vrlo detaljna i realistična. Eksplozije, drveće i tenkovi su sjajni, drže vas prikovanim za ekran i najradije bi ste sve razorili topom ili pregazili. Teren se realistično renderira, a tenkovi su napravljeni prema specifikacijama dobivenim iz američkog i ruskog ministarstva obrane. Krajnji realizam, nema se što prigovoriti. U igri postoji i opcija za izradu misija a sve ostalo je na vama, vašoj mašti i vašim taktičkim sposobnostima. Tijekom igre možete zatražiti pomoć artiljerije i zračnu helikoptersku podršku, koja ima svoju umjetnu inteligenciju što znači da se neće odazvati na vaš očajnički poziv u pomoć jer su topnici i piloti u nekom kafiću. Ljudski faktor, ne možeš na njega računati! Protivnički su helikopteri uvijek u zraku i spremni da vas unište. To im često i uspjeva što me opasno živciralo. Tijekom igre možete preskakivati iz tenka u tenk (jer ste vi u stvari zapovjednik svoje tenkovske jedinice),a ponekad je "slatko" opkoliti neprijatelja i tući ga s četiri strane. No, to je užitak koji se ne doživljava često jer je neprijatelj vrlo agresivan i precizan i svakako bolje organiziran. Ako pustite tenkove da se sami navode, pucat će na sve što im se nađe na dometu ali od toga nikakve koristi. Pri upravljanju je najveći problem velika brzina kojom morate upravljati kada upadnete u frkovitu situaciju. Vrtite se u krug, granate samo padaju a neprijatelju ni traga. Gadno, zar ne? Hard disk verzija ove igre tražiti će 12 Mb na vašem disku i 4Mb memorije, a CD verzija 8Mb memeorije. Za igru je potrebno najmanje 512k osnovne memorije i 386-ica.



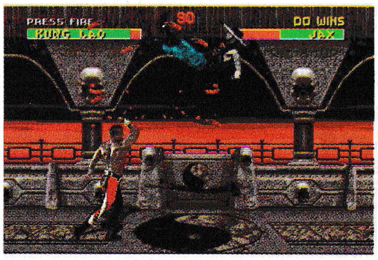


PC	ZVUK	65	%
	GRAFIKA	87	%
SB	IGRIVOST	82	%
CD	IDEJA	83	%

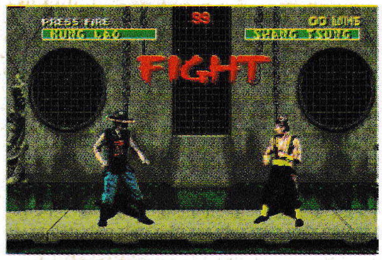
386,4MB RAM, 12MB HDD

Mortal kombat II











Nakon velikog uspjeha Mortal Kombata, stigao je i njegov nastavak koji je proglašen najbolje prodavanom igrom. Raspro-dana je već u prvom tjednu pojavljivanja na tržištu, a Hacker je, kao i uvijek, pripremio ekskluzivnu recenziju Mortal Kombata II.

Nakon hrabre odluke i realizacije prve tučnjave s digitaliziranom grafikom, softverski tim Probe Development poletio je na krilima slave. Igra je postigla odličan uspjeh a programeri su odlučili napraviti njen nastavak. Kao i obično ni od ovog se nastavka nije očekivalo neko znatno poboljšanje niti orginalnost i zaista, što se orginalnosti tiče, tu nema ništa nova. Nakon poraza SHANG TSUNGA, njegov je gospodar SHAO KAHN odlučio sve kazniti i poraziti ratnike koji su učestvovali na prethodnom turniru. Pitanje poboljšanja igre drastično je riješeno dodavanjem pet novih likova od kojih svaki ima još više osnovnih i završnih poteza, i čarolija. Grafički i zvukovno igra je bolja od prvog dijela. Da je učine zanimljivijom,dodani su i tajni borci, koji se bez obzira na izabrani nivo težine bore jednakom žestinom (VERY HARD). Krenimo u samu igru. Na početku možete odabrati težinu nivoa (od VERY EASY do VERY HARD), broj kredita (max.30) i joystick s jednim ili dva dugmeta. Nakon početnog odabira stisnite opciju START GAME i odaberite nekog od dvanaestorice različitih boraca koji imaju svoje osobine i specijalne udarce. Tu su LIU KANG kojega se sjećamo iz prethodnog Mortal Kombata s jednom novinom; BICYCLE KICK- vrlo uvjerljiv udarac nogama za sve protivnike. Zatim KUNG LAO, borac meksičkog podrijetla, sa svojom specijalnošću bacanja sombrera na protivnika (sombrero je oštar poput britve) i naš stari poznanik JOHNNY CAGE sa svojom specijalnošću SHADOW KICK-om (udarcem nogom u tijelo). Još jedan novitet je REPTILE ninja-ratnik, nepoznatog podrijetla, sa sposobnošću nestajanja (INVISIBILITY) što uvelike zbunjuje protivnika. Novost je borac s "crnog" kontinenta, JACKSON BRIGGS, za prijatelje JAX, boksač teške kategorije čije su sposobnosti hvatanje protivnika. Da djevojke nisu ništa slabije od drugih boraca pokazat će vam MILEENA, jedna od dviju djevojaka u ovoj igri. Ona je ninja-ratnik sa sposobnostima bacanja noževa na protivnika (SAI SHOT) i odličnog zračnog napada (AIR ATTACK). Možemo primijetiti da Fredy Kruger (Strava u ulici Brijestova) nakon četvrtog nastavka nije nestao, već se pojavio u ovoj igri kao ratnik BARAK-e koji sa svojim kandžama može izmasakrirati protivnika na najtanje šnitice (SLICE - O - MATIC). Napokon, SCORPION ninja-ratnik, nažalost bez ijednog novog specijalnog udarca, ali zato ništa manje učinkovit sa svojim kopljem. SUB-ZERO, ninja-ratnik koji će ohladiti i najusijanije glave koristeći se mogućnošću zaleđivanja protivnika (FREEZ) ili bacanjem leda pod noge (GROUND ICE). Druga žena-ratnik je KITANA, njinja-ratnik koja svojim ubojitim lepezama naoštrenih stranica (FAN TOSS) zna uliti strah u kosti.



Stari znanac RAIDEN je i ovog puta u igri, ali zato znatno oslabljen za igrače s joysticima s jednim dugmetom. Naravno, njegovu novu specijalnost ne treba zanemariti, a to su elektrošokovi (SHOCK GRAB), koji će dobro prodrmati protivnika. I poslastica na kraju. Kineski ratnik po imenu SHANG TSUNG koji ima specijalnost transformacije u protivnički lik, a glasine kažu da se može transformirati i u samog GOROA, četverorukog čudovišta i zadnjeg protivnika. Igru smo isprobali na Amigi 1200, AGA verzija nam dolazi na četiri NDOS diskete (nije ju moguće instalirati na hard disk), a napravljene su još i verzije za Amigu 500 i konzole. Možda će vas malo zabrinuti česte promjene disketa, ali tijekom igre to nećete ni primijetiti. U samoj igri likovi su odlično animirani pojačani povećanim brojem specijalnih i završnih udaraca koje možete postići kombiniranjem pravaca na joysticku. Ono što kvari prvi dojam u igri je igranje joystickom s jednim pucnjem kojeg posjeduje većina igrača zbog neizvedivosti udaraca, pa je time RAYDEN uskraćen za svoju munju, a SHANG TSUNG će se teško uspjeti transformirati u neki drugi lik. Ukupni dojam je zadovoljavajući i jasno je da će ova igra označiti 1994. godinu kao najprodavanija, a svi ljubitelji uličnih tučnjava bit će potpuno zadovoljni.



	ZVUK	88	%
A	GRAFIKA	91	%
	IGRIVOST	95	%
	IDEJA	92	%
	A500-1MB, A1200-2MB		



Otok s blagom

Pomognite hrabrom kapetanu Flynnu da oslobodi svoje ljude s Đavoljeg otoka i pobjedi zlog Crveno-bradog gusara.

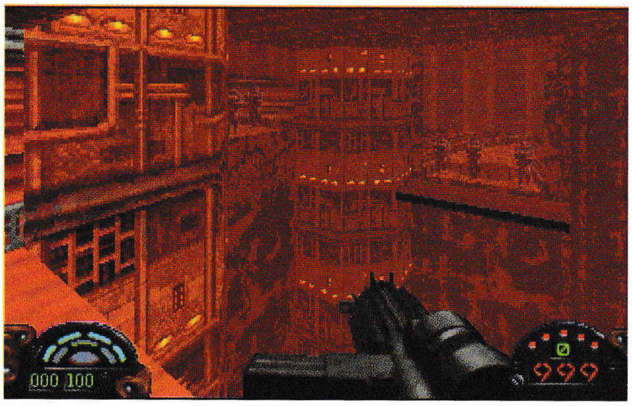
Programeri Starbytea, priznate svjetske softverske kuće, ovog nas puta vode kroz pustolovine kapetana Flynna iz davnog 17. stoljeća. Kapetan Flynn se za dlaku izvukao i sakrio pred ljudima ozloglašenog gusara, Crvenobradog. Flynnovi se ljudi, nažalost, nisu upjeli izvući već su pali u zatočeništvo na Đavoljem otoku. Pomognite kapetanu Flynnu da ih spasi i da se obračuna s Crvenobradim. Da bi Flynnu sve ovo pošlo za rukom treba ga provesti kroz četiri ogromna nivoa puna gusara, kostura, mumija, šišmiša i raznoraznih drugih smetala. Na svakom nivou Flynn treba osloboditi sve svoje ljude kako bi mogao nastaviti pustolovinu. Prvi dio pustolovine Flynn započinje u laguni (The Threadneele-lagoon) gdje mu je cilj skačući s grebena na greben i plivajući stići do Đavoljeg otoka. Ovdje Flynn ne bi trebao imati većih problema, nivo je lagan i treba ga iskoristiti za skupljanje zlata. Tu će susresti lokalne trgovce, kod kojih za sakupljeno zlato može kupiti mnoge korisne sitnice (bombe, mape i dr.) ili obnoviti energiju. Spasivši sve svoje ljude, Flynnu je otvoren prolaz na sljedeći nivo. Na ovom nivou Flynn mora proći kroz pećine (The Skull-Grotto) pune tajnih prolaza i misterioznih zagonetaka. Tu dolazi do izražaja Flynnova sposobnost rješavanja zagonetaka. Kao i uvijek, čak i na ovakvim mjestima, trgovina se nesmetano odvija (vjerojatno s kosturima i mumijama!), pa će Flynn susresti trgovce koji i ovoga puta prodaju sve od igle do lokomotive. Ako Flynn uspije završiti i ovaj nivo (moje čestitke ali slijedeći neće), dolazi na nivo o kojem ćete, da vam ne bude dosadno, saznati sami. Kao i u svakoj arkadnoj igri, ekran je podijeljen u više dijelova. Na vrhu ekrana piše vam broj preostalih života i energije koju Flynn povećava sakupljanjem voća. Donji dio ekrana je rezerviran za izbor specijalnih po-trepština (alata) koje može nabaviti kod trgovca (bomba, po-većalo, mapa), a koriste se pritiskom na SPACE i kursorskim tipkama kojima se vrši biranje predmeta. Naravno, tu je i broj bodova, novaca i ključeva koji su neophodni da bi Flynn mogao otvarati razna vrata. A da bi igra bila još zanimljivija, Flynn sakuplja i dijelove mape s blagom (šest dijelova), koja ga vodi na bonus nivo. Flynna je vrlo jednostavno kontrolirati joystickom, a s nekim malim fintama igra postaje još bolja: - DOLJE (pokraj izgubljenih dnevnika) - čitanje dnevnika - GORE + PUCANJE (pokraj prekidača ili zarobljenika) - stiskanje prekidača ili oslobađanje zarobljenika - DOLJE + PUCANJE (na kamenu) - razbijanje kamena pod kojim Flynn može naći razne korisne predmete - DOLJE + SMJER + PUCANJE (pokraj kutije) - uzimanje i nošenje kutije - PUCANJE + DOLJE + GORE (u padu) - otvaranje padobrana Ova će igra zainteresirati svakoga tko barem malo voli arkadne avanture, za što se pobrinuo Starbyte sa simpatičnom grafikom i privlačnim zvukom što atmosferu igre čini fantastičnom. A tu su i neki zgodni detalji: Flynn koji vam kuca o ekran ako ga par sekundi ne pomaknete (jako dekoncentrirajuće za autora ovog teksta) kako bi vas podsjetio da igra još uvijek traje. Ova arkadna avantura nam dolazi na samo dvije NDOS diskete, a isprobana je na Amigi 1200, dok je minimalna platforma Amiga 500 prosirena na 1Mb. Igra bez ikakvih problema radi na Amigi 500+ i Amigi 600 i jedna je od rijetkih čiji sjaj već dugo traje i zbog toga je obavezno isprobajte. Nećete požaliti. **Silvano Bucić**

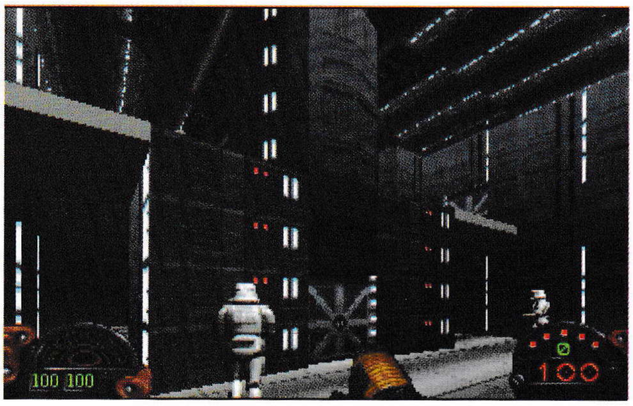
	ZVUK	74	%
A	GRAFIKA	82	%
	IGRIVOST	86	%
	IDEJA	92	%
	A500+, A600		

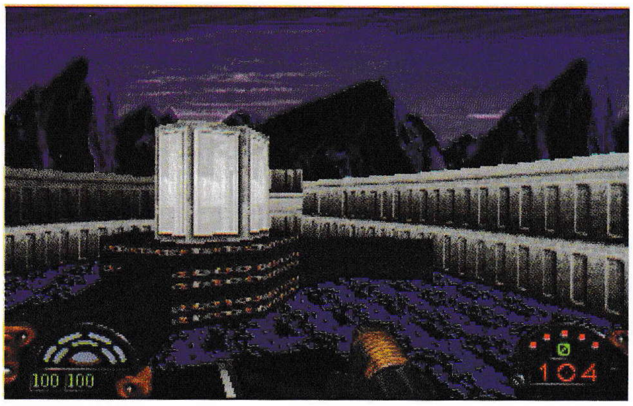


Imperija razvija novo i strahovito razorno oružje - borbenu stanicu MRTVA ZVIJEZDA. Pobunjenici, svjesni opasnosti, šalju vas u ulozi elitnog specijalnog agenta na Imperijin razarač zvijezda da ukradete tajne planove za Mrtvu zvijezdu.

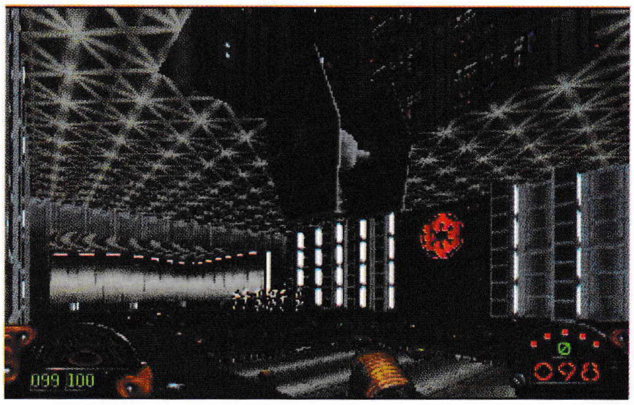
Mjesec studeni, sada već prošle 1994. godine, doniob nam je jednu novu igru. To je DARK FORCES, najnovije izdanje tvrtke LucasArts Entertainment Company. Svima je poznato da je to tvrtka koja je do sada napravila izuzetne igre poput X-WINGA i TIE FIGHTER-a. Manje je poznato da je ona samo jedna od tri Lucasove kompanije. Osim LucasArts Entertainment Company koja se bavi razvijanjem i izdavanjem edukativnog i zabavnog softvera, tu su još i Lucas Digital Ltd. koji se sastoji od dvije tvrtke: Industrial Light & Magic i Skywalker Sound zadužene za sve vizualne i zvučne efekte, i Lucasfilm Ltd. koji se bavi svim filmskim i televizijskim projektima. Kvaliteta koja nastaje kao rezultat rada ovih kompanija privukla je i stvorila cijeli niz vatrenih obožavatelja djela LucasArts-a. Međutim, dio bi obožavatelja mogao biti razočaran ovom igrom jer ona nije nimalo nalik TIE FIGHTER-u već DOOM-u. I tako, u očekivanju nastavka TIE FIGHTER-a, svatko tko ima imalo pobunjeničke krvi bit će sretan što Imperiji može uzvratiti udarac i biti opet na strani dobra. Priča ide otprilike ovako. Imperija razvija novo i strahovito razorno oružje - borbenu stanicu MRTVA ZVIJEZDA. Pobunjenici, svjesni opasnosti, šalju vas u ulozi elitnog specijalnog agenta na Imperijin razarač zvijezda da ukradete tajne planove za Mrtvu zvijezdu. Da biste u tome uspjeli trebate proći 12 misija koje vas vode kroz hodnike razarača zvijezda, podzemne tunele Imperijinih tajnih baza, otkrivat ćete pogone gdje Imperija proizvodi svoje vojnike, oslobađat ćete suborce iz







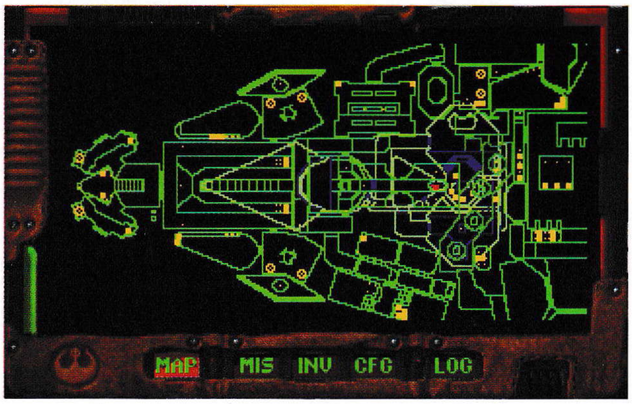
CD ROM omogućuje veliku detaljnost

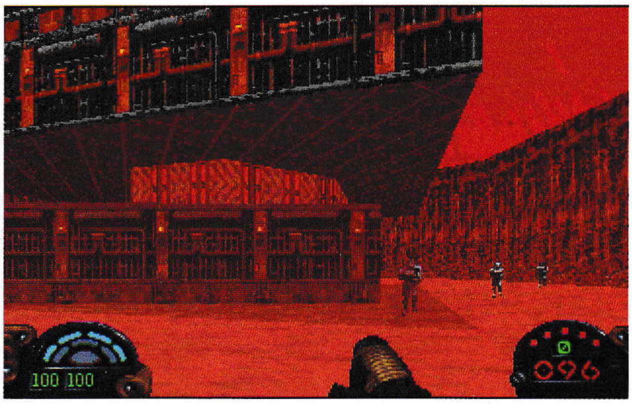


TIE-FIGHTERI su samo scenografija









podzemnih tamnica i boriti protiv vojske admirala MOHCA. Na raspolaganju imate osam vrsta oružja poput laserskog pištolja i puške, mina, termalnih detonatora i ostalih čuda tehnike namijenjenih uništavanju svega što se kreće, a to je dvadeset različitih vrsta neprijatelja poput oklopnih jurišnika, droida, lovaca na glave, stražara i čudovišta. Da se igra ne bi svela na puku pucačinu, ubacio i nekoliko slagalica koje je potrebno savladati, odnosno upotrijebiti mozak, da biste se približili cilju. Ukoliko vam vatrena podrška nije dovoljna možete si pomoći osobnim digitalnim pomagalom koje vam pruža mapu i razne druge informacije. Vaš lik je izuzetno pokretljiv i osim što se može kretati u svim smjerovima, može gledati gore i dolje u svim situacijama i na svakom mjestu tako da ste potpuno svjesni prostora oko sebe. Uvođenje ove nove dimenzije u igru, dosad viđene samo u SYSTEM SHOCK-u, veliki je korak naprijed u odnosu na DOOM. Osim toga, vaš lik može i skakati. O grafici treba reći da je napravljena u 3D tehnici, da je vrlo detaljna i to osobito u prikazu vaših neprijatelja. Primjedaba nemamo niti na zvuk u igri. Da bi sve to glatko radilo uključujući i silne animirane sekvence između misija, pobrinuli su se stručnjaci LucasArts-a koji su razvili novi grafički pogon pod imenom JEDI 3D ENGINE i koji je u potpunosti njihov proizvod. Vremenske neprilike poput magle, 3D okoline, sve sile neprijatelja, sve to on podržava i sve teče glatko i bez zastoja. Iako je igru moguće igrati i na 386DX33, preporučava se igranje na 486-ici ili čak Pentiumu. Minimum memorije potrebne za igru je 4Mb a ne treba ni spominjati da s 8Mb radi bolje. Uz osnovnu CD verziju igre postoji i skraćena verzija veličine 20 Mb za hard disk pa će u ovoj igri moći uživati svi oni koji još nemaju CD uređaj. Što na kraju dodati nego da poplava DOOM igara nije više samo trend, jer ako se jedan "LucasArts" odlučio na takav tip igre onda to znači da je to pravi put u Virtual reality.

D.M.



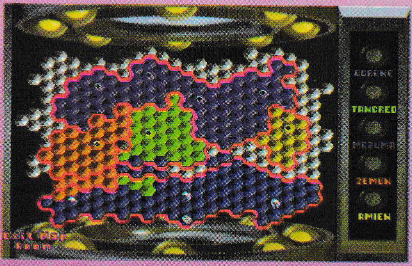
Podsjeća li vas ovo na Doom?



Upucaj me sad, upucaj me sad !



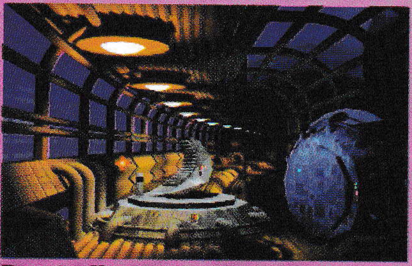
Najbolji piloti Gorene imperije sakupljeni su u Gold Squadron sa zadatkom da u roku od tri mjeseca zaustave ujedinjenje svih rasa Ascalon Rifta. Svih pet rasa pod vodstvom Mazumas-rase želi se oduprijeti vašoj misiji mira i širenja znanja i mudrosti svemirom. Njihovo protivljenje mora prestati i morate ih natjerati da se predaju. Glavešine su uvjerene da ćete, ako slomite Mazumas-rasu, slomiti i cijeli savez. RAT JE POČEO!



Taktički "svemirovid"



Glavni izbornik



Prostorija sa simulatorom



Simulator: izbor protivnika



Stožer

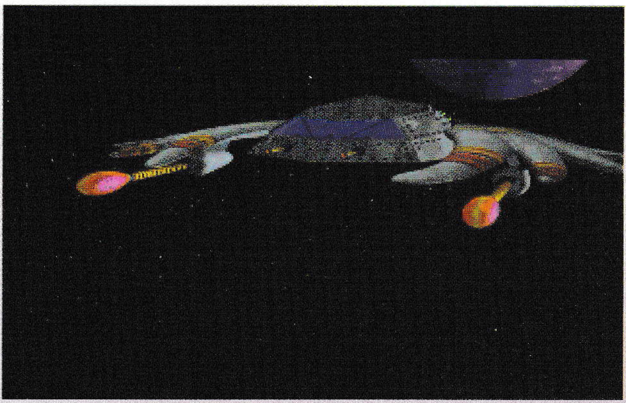


?!

Na početku ove igre svakako pogledajte uvod, a ako imate i Sound Blaster moći ćete u potpunosti uživati u cijeloj igri. Igru možete igrati na jedanom od pet nivoa težine koji se tijekom igre ne mogu mijenjati. Do glavnog menija dolazite pritiskom na tipku ESC gdje se nalaze opcije za snimanje, učitavanje, zvuk i slično. U "Tactical Map Room" možete vidjeti područja svih rasa u sukobu i njihove najvažnije stanice i planete (kliknite na njih), tu će biti unešene izmjene o zauzetom području. Kako vam je na početku i rečeno, provedite neko vrijeme u "Flight simulator room-u" gdje možete vježbati određene taktike protiv bilo kojeg neprijatelja. "Computer room" možete koristiti u punoj snazi tek kad postanete časnik (negdje oko desete misije), ali pomoću nje proučite barem oružja jer ćete tako odabrati najbolju taktiku. Misije počinjete u "Mission briefing room". Pročitajte sve razgovore i na vrijeme ćete doznati ponešto i o drugim pilotima.



Pogled iz svemirskog broda...



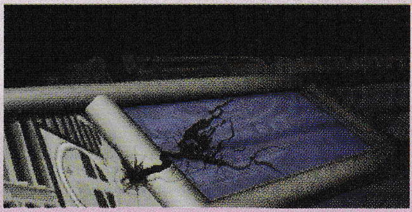
Pogled na svemirski brod #?*!



Vaš nadređeni

Kasnije će vam te informacije dobro doći kod odlučivanja tko će sudjelovati u kojoj misiji. Nema smisla poslati nekoga tko će pobjeći već na prvi znak opasnosti. Kada pročitate opis misije u sobi provjerite karakteristike protivnika i hrabro zakoračite kroz desna vrata (lijeva vrata-povratak na briefing, desna-priprema za let). Opet ste u kompjuterskoj sobi. Tu još nemate nikakva posla pa krenite opet desno. Počinje borba za opstanak. Najbolja stvar ove igre je to što sve misije nisu samo borbene, nego ima i onih gdje u malim brodovima s "cloackingom" morate špijunirati protivnike i moliti se da vas ne otkriju jer ćete naglo postati vrlo laka meta. Kada uspješno obavite kojih desetak misija dobivate vlast nad jedinom operativnom stanicom u tom području i tu počinju pravi problemi. Pazite da vam ne ponestane brodova ili kojim slučajem pilota. Ovdje u igru ulazi "Computer Room" i možete koristiti ostalih pet opcija. Možete poslati pilote na trening, u pljačku rezervnih dijelova, patrolu i na puno drugih mjesta. Za svaku akciju možete odrediti kolikom se riziku piloti mogu izlagati (što veći rizik, veća je korist ako misija uspije). Na popisu pilota desnom tipkom miša možete vidjeti njegove karakteristike i odlučiti gdje bi bio najkorisniji (npr. precizne "kukavice" pošaljite da predaju u školi). Brodove često šaljite u potragu za dijelovim kako biste se dokopali novih brodova. Misiju koju ne možete završiti razbijte na manje dijelove i probajte pronaći taktiku za njih u simulatoru. Uvijek obratite pažnju na prijedloge drugih pilota. Ako volite svemirsku akciju igra će vam se svakako dopasti. Postoje sličnosti, naravno ne grafičke, s "Tie Fighter-om" ali je igra jednako zanimljiva zbog svoje ideje kao i velikog broja brodova na koje nailazite. Nažalost, na 386 mašini pokreti postaju trzavi u kritičnim trenucima što može biti vrlo nezgodno (ali to mi se znalo dogoditi i u T.F.-u) ali nije zabrinjavajuće. Na nekom od lakših nivoa svatko je može završiti. U nekim se misijama nije potrebno ni pomaknuti jer će vaša pratnja napraviti sve umjesto vas.

NENAD BENKO



1 - 33% brzine
2 - 66% brzine
3 - 100% brzine
4 - uskladi brzinu s metom
7 - lijevi ekran
8 - srednji ekran
9 - desni ekran
-/+ - fino podešavanje brzine
W - promijena oružja
E - označavanje protivničkih brodova
A - saveznički brodovi
R - tractor beam
S - shields on/off
C - cloacking on/off
B - baterije on/off
N - navigator
J - povlačenje u bazu
P - pauza
TAB - afterburner
F1-F8 - razni pogledi
F9-F12 - određivanje kvalitete grafike
CTRL+S - skaniranje cilja
CTRL+E - napuštanje broda
ALT+M - muzika on/off
ALT+S - zvuk on/off
ALT+Q - napuštanje igre
ALT+P - lansiranje probe



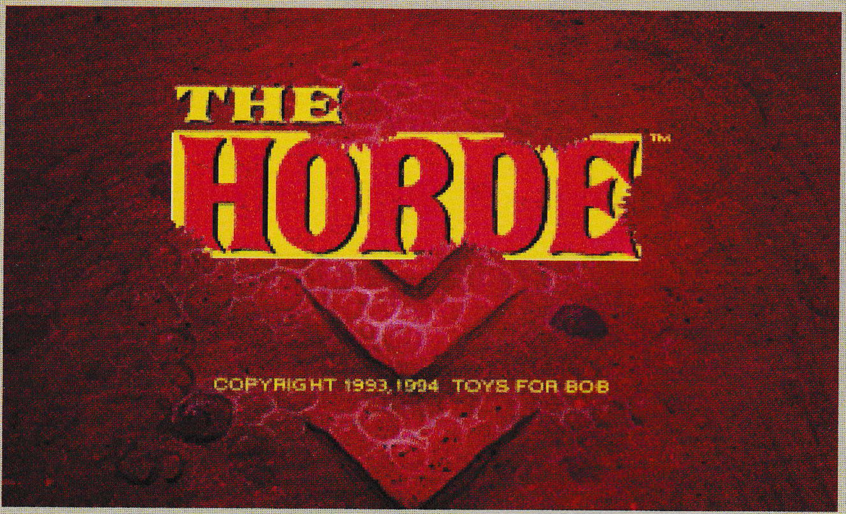
Taktički zemljo svemirovid u brodu

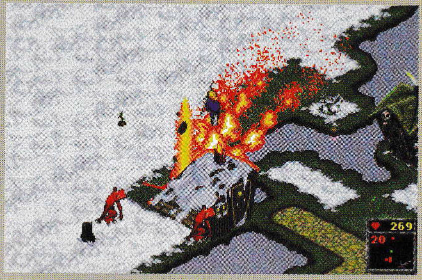
PC	ZVUK	80	%
	GRAFIKA	70	%
SB	IGRIVOST	75	%
	IDEJA	60	%

386DX, 4MB RAM, 15 HDD



Trenutak prije smrti...





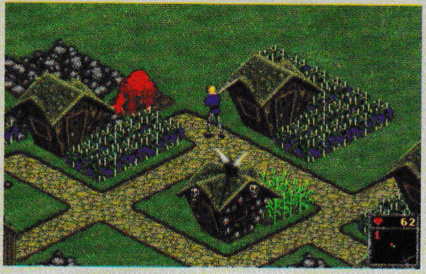
... Nebeska vatrica

Dosadile su vam kovanice s likovima kuna, tuna i medvjeda? Pokušajte se vratiti u fantastični srednji vijek gdje vas, uz puno smijeha i opasnosti, na svakoj kovanici očekuje slika jedne KRAVE!

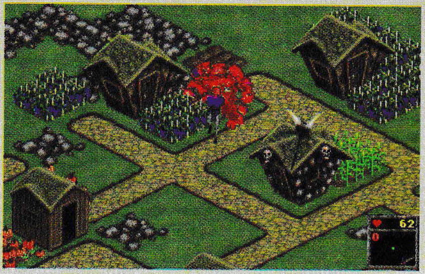
Konačno nešto osvježavajuće među kompjuterskim igrama. Za uvod, u kojem je uz isječke filma, korišten i savršeno digitaliziran zvuk, angažirana je prava filmska ekipa. Komentari puni crnog humora prikazuju jedan pokušaj atentata na kralja kao tragikomediju. Neugledni dvorski zabavljač, Chauncy, kojega su u divljini othranile krave, uspjeva spasiti život kralju i za to biva nagrađen. Kralj mu podari svoj legendarni magični mač Grimthwacker da bi mu pomogao obraniti kraljevstvo od ponovo nadolazeće prijetnje - strašnih HORDI! Igru odlikuje i zapanjujuće dobra grafika i animacija. Svi su likovi ray-traycirani i vrlo glatko animirani. I kreću se vrlo prirodno. Glazba je u igri također vrlo kvalitetna i bogata vrlo simpatičnim zvučnim efektima. Nešto o samom načinu igranja. Igra je maksimalno pojednostavljena. Desnom tipkom se ulazi/izlazi u glavni meni, a kretanjem joysticka/miša lijevo-desno izabire mogućnost. Kretanjem gore-dolje mijenja se perspektiva iz izo-metrije u ptičju (dobru za strateško planiranje). F1 je pauza, s F2 se ulazi u meni sa zvučnim opcijama, detaljima i slično. F3 je rezerviran za učitavanje prethodno snimljenog statusa. Svaki potez u igri predstavlja jedno godišnje doba, a status je moguće snimiti svake godine, dakle, svaka četiri poteza. Svaki potez je podijeljen na dva dijela, planiranje i borbu. I dok je planiranje ograničeno pješčanim satom, borba traje dok se sve horde ne unište, ili dok ne unište selo koje se brani. Time je ostvarena ravnopravnost među ta dva elementa u jednoj igri. Da igra bude zanimljivija, na kraju svake godine, ukoliko preostane štogod od poreza, moguće je potrošiti u kraljevskoj trgovini. Iako ispočetka nikakva, ponuda zanimljivih stvarčica stalno raste. Počevši od bezazlenih komada mesa do velikih zmajeva i plaćenika vitezova, odnosno strijelaca. Različito oružje u igri bira se tek u borbenom dijelu jednog poteza.

1. SHIMTO "Najplodniji teritorij u kraljevstvu"

Ovdje prava igra počinje. Jedina stvar koju možete napraviti s 25 kredita jest da zasadite što više drveća. Jer će ono, kad naraste, donijeti zaradu od 4 kredita. Na kraju prvog poteza, napast će vas omanja skupina najslabijih hordi. Uz mali radar neće ih biti teško locirati. Uz malo spretnosti, moćni mač Grimthwacker, pronaći će svoj put između rebara svakog neprijatelja. Čuvajte seljake od napasti, jer Horde uništavaju sve što je neživo i proždiru sve što je živo. Ako je adekvatno branjeno, selo će se samo razvijati i širiti, novi seljaci će izgraditi svoje kuće i početi kultivirati zemljište. Sva drveća koja su već izrasla treba posjeći (lopata) i čim zarada premaši 100 kredita, kupiti kravu. Krava je u ovoj igri nešto bez čega se ne može. Nije čudo da im je na valuti slika krave. Svaki potez, svaka krava donosi zaradu od 25 kredita, normalno, ako pase. A ako ne pase, treba je jednostavno premjestiti na drugo mjesto (lopata, pa nova krava). Prvom prilikom kupite u trgovini vještinu zidarstva. Jer zid, iako košta 20 kredita, predstavlja neprobojnu zapreku za ovu vrstu hordi. Zidom treba polako ograditi sve pristupe selu i kravama i na prolazima čekati horde. Veliki i spori predstavnici hordi jako su opasni jer vas s dva udarca mogu ubiti i igra tada završava. Jedan način da se njih pobijedi je udarac s boka ili iza leđa, pa onda bijeg. I tako pet,šest puta. Drugi način je plaćenik, vitez, koji ga može dosta brzo i spretno izudarati. Treći je zmajev dah, koji



Tko visoko leti...



... nisko pada



...Kartica za transakcije u igri



... Njam, njam



... Amazonke iz pustinje

spali sve što je i u blizini hordi, uključujući i seljane, i njihove kuće. Naravno, sva ta dodatna oružja treba i dobro platiti. Jedan koristan savjet: Zid se, kao i većina ostalih investicija, može demontirati uz povrat uloženih kredita, tako da se prije prelaska u novu oblast proda što više kupljenih stvari (krave,drveća,zidovi,plaćenici i slično). Ti krediti će dobro doći za obranu sljedećih oblasti.

2. ALBURGA "Začarana šuma"

Duhovi u drveću otkrivaju svoje skriveno značenje. Oni predstavljaju energiju koju mladi Chauncy dobiva kada napadne horde. Što više drveća, veća je njegova energija i šansa da izdrži napade sad već opasnijih hordi. Pojavljuju se novi pripadnici hordi koji se vole sakrivati u drveću. Na sreću, i dalje ostanu vidljivi na malom skeneru i lako ćete ih ubiti.

3. BUUZAL "Smrdljive močvare"

U ovim močvarama skriva se veliko bogatstvo. Selo izgleda jadno, seljaci ružni, prljavi i sliče patuljcima. Čvrstog kopna nema pa se mora saditi drveće po rubnim dijelovima močvarnog predjela da bi ono svojim korjenjem povezalo zemlju i izvuklo vlagu. No, pravo bogatstvo leži skriveno u beskrajnim predjelima najgore močvare. Pratite žabe. U njihovim skrovištima se često može iskopati lijepa svotica dragulja, zlata ili sličnog. Što se tiče hordi, u ovoj oblasti posebnost su krokodili koji su jako brzi u vodi, ali zato spori na kopnu i ne predstavljaju Vam veliki problem. U trgovini se kao zanimljiv dodatak nalaze čarobne čizme koje povećavaju brzinu mladom Chauncyu.

4. KAR - NYAAR "Nešto je sumnjivo u pijesku ove pustinje"

Prvi je problem obradivo zemljište. Da bi se ono proširilo, treba kopanjem kanala iz rijeka i jezera navodnjavati pustinju. Kanali će okolni pustinjski predio pretvoriti u obradivo zemljište. Jako neobični, ali i atraktivni stanovnici ovog predjela su visoke amazonke. Nemojte da vam pogled odluta dok Vas napadaju nove vrste hordi, tzv. pustinjske "Muad Dib" jedinice. Vrlo su brze, skakuću, imaju rog na glavi pomoću kojeg se kreću kroz pijesak kao kakav crv. Teže se ubijaju, a slabost im je da se ne mogu kretati kroz vodu. Negdje se za par poteza može kupiti čarobna frulica kojoj horde ne mogu odoljeti, a tu je negdje već i Morning Star, ogromni buzdovan koji daje privremenu besmrtnost i neograničenu moć. Naravno, sve se to plaća. Tako da se ne treba razbacivati skupim čarolijama na slabim protivnicima. Treba ih čuvati za iduću oblast. Nakon otprilike 5 godina i ova je oblast počišćena i vrijeme je za novu.

5. VESH "Ledeno kraljevstvo"

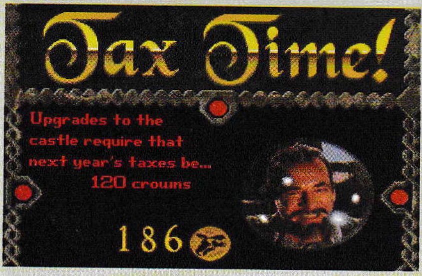
Ovdje vlada opći nedostatak zemljišta, koje je većinom pod ledom. Jedan način da se odledi jest da krava boravi na ledu jedan potez, a drugi je da naš prijatelj zmaj malo zagrije atmosferu. Pažnja, jezera su također zaleđena i jako skliska. Najopasniji neprijatelj dosad, neka vrsta Jetia, koji napada iz daljine grudama snijega i leda, a iz blizine je standardno smrtonosan. Brzo se kreće po snijegu. Najlakše ga je moguće ubiti kombinacijom triju čarolija: frulice, čizmi i buzdovana. Normalno, postoje i ostale mogućnosti. Ova agonija trajati će oko 6 godina, i predstavlja posljednje uporište horda u kraljevstvu.

Kraj igre atraktivna je sekvenca do koje ćete sami morati doći. Sve što mogu reći je da se isplati igrati. I što na kraju reći nego da jedva čekamo nastavak.

TOMISLAV ŠAKIĆ

PC	ZVUK	90	%
A	GRAFIKA	89	%
SB	IGRIVOST	90	%
CD	IDEJA	95	%

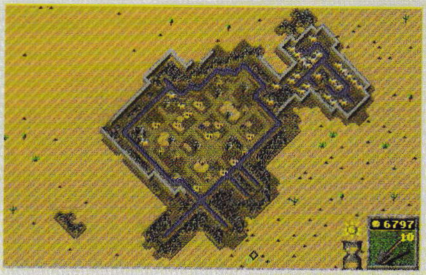
386DX, 4MB RAM, 10 HDD



... Opaki poreznik



... Robin Hood i krave?

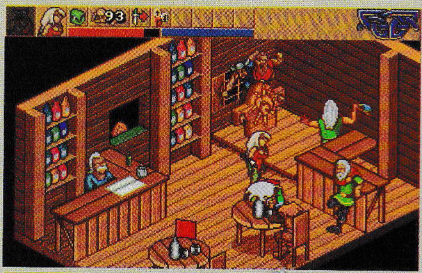


... Dobro branjeno selo

HEIMDALL II

Vaši zadaci na pojedinim svjetovima vrlo su jednostavni: naći kraljevog sina, ujediniti dva sela, osloboditi otok nametnute vlasti itd. Svi svjetovi povezani su portalima, a za svaki portal postoji određeni talisman. Kada pronađete sva četiri dijela amuleta, krenite u Niflheim i sukobite se s Lokijem.

Nakon što su Heimdall i grupica smrtnika vratili ukradena oružja bogova, Loki je odlučio pokoriti ostale svjetove.Sada je Odinu bilo dosta Lokijeve zlobe pa mu je odlučio stati na kraj. On ponovno šalje vjernog Heimdalla u pustolovinu.



Potrebno je pronaći dijelove Ro'Gelda, amuleta koji može uništiti čak i bogove. No ni ovom zadatku smrtnici nisu dorasli, pa Heimdall vodi polubožicu Urshu. Vi ste u ulozi Heimdalla i Urshe. Odin vas ostavlja u Predvorju i vaša pustolovina započinje.

Skupljajući dijelove Ro'Gelda bit će testirana vaša domišljatost, snaga, brzina, ovladavanje čarobnim runama i, što je najvažnije, sreća. Za razliku od prvog dijela igre, borba je arkadna tj. zbog borbe se ne prelazi na posebni ekran. Možete koristiti mačeve, sjekire, luk i strijele, noževe za bacanje i razne čarolije. Čarobne efekte stvarate slažući kombinacije runa, ali njih prvo treba pronaći. Putem ćete nalaziti svitke i knjige u kojima su napisane kombinacije runa. Uništavanjem horde Lokijevih izaslanika i rješavanjem mnogobrojnih zagonetki rastu i vaše osobine. Ali ne bojte se zagonetki. Neke su toliko jednostavne da ćete zapeti pokušavajući smisliti nedokučivo rješenje. Vaši zadaci na pojedinim svjetovima vrlo su jednostavni: naći kraljevog sina, ujediniti dva sela, osloboditi otok nametnute vlasti itd. Svi svjetovi povezani su portalima, a za svaki portal postoji određeni talisman. Kada pronađete sva četiri dijela amuleta, ktrenite u Niflheim i sukobite se s Lokijem.

Zvuk je prilično slab, tek pokoji uzvik i tiha melodija kod prikaza karte svijeta. Slabe zvučne efekte nadopunjuje grafika. Sobe ne predstavljaju samo nabacane zidove i namještaj a svaki detalj ima svoje značenje. Ako vas uz ekran ne zadrži tema igre, to će sigurno učiniti znatiželja da otkrijete kakve se divote nalaze u slijedećoj sobi.

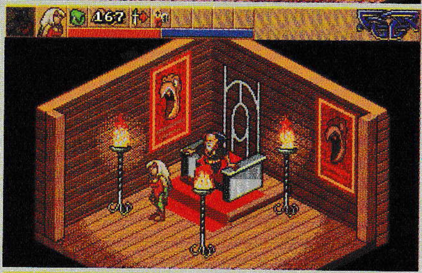
Danijel Bižić & Ivan Rubelj

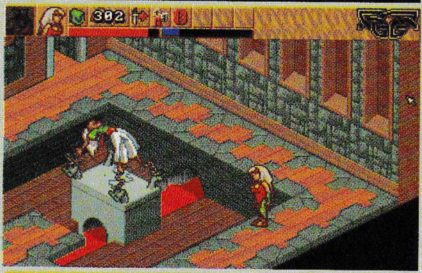
PC	ZVUK	40	%
A	GRAFIKA	75	%
SB	IGRIVOST	59	%
CD	IDEJA	67	%

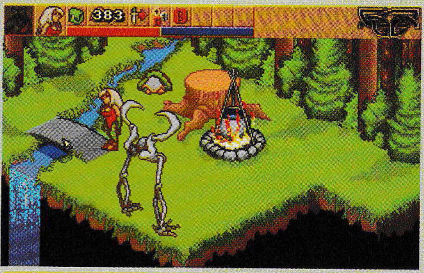
A500-1MB, PC 386-2MB



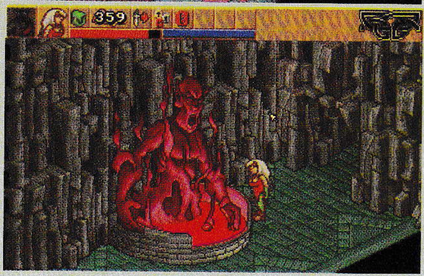




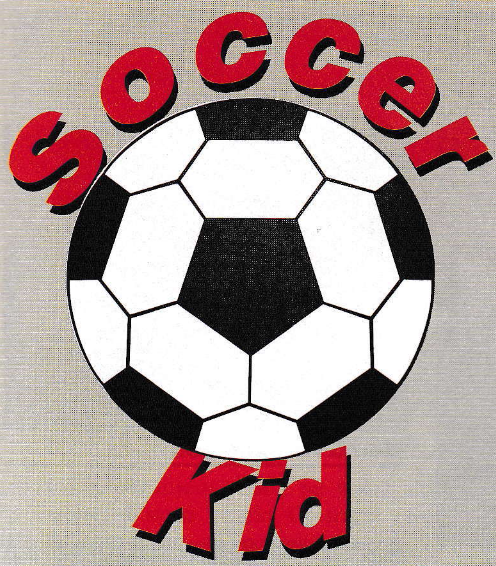










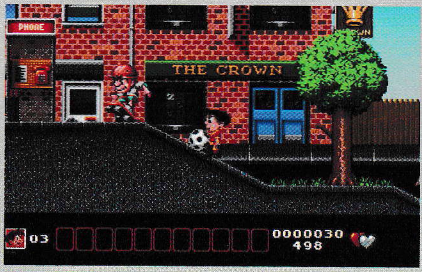


Iako biste po naslovu mogli zaključiti da se radi o nogometu, možda za klince ali ipak nogometu, ovo je prava arkada i s nogometom nema baš neke veze, osim što vaš klinac loptama gađa sve ispred sebe.Nužno je znanje tehniciranja glavom i nogom, morate točno pogađati skejtere i bicikliste, farmere i legionare.Ovaj mali klinac sam, bez svojih deset prijatelja, juri kroz Englesku, Rusiju, Japan, Italiju i Ameriku.

Kao arkadna igra ona zaslužuje sve pohvale. Ovaj mali klinac sam, bez svojih deset prijatelja, juri kroz Englesku, Rusiju, Japan, Italiju i Ameriku. Svaka od tih zemalja ima tri nivoa i bonus igru. Kako bi dobio šansu da zaigra u bonus-igri, vaš junak mora sakupiti 11 sličica nogometaša na svakom nivou. Osim što trebate vješto skakati, izbjegavati neprijatelje, sakupljati sladolede i lizalice, u ovoj arkadi morate biti vješti i s loptom. Nužno je znanje tehniciranja glavom i nogom, morate točno pogađati skejtere i bicikliste, farmere i legionare. Morate ujedno jako paziti na loptu kako je ne biste izgubili jer tada ostajete bez svog jedinog oružja. Ako vam energija padne, pazite na kovčege koji sakrivaju energiju. Da biste ih otvorili, pogodite ih nekoliko puta loptom, oni će se raspasti i energija je vaša. Neke protivnike poput zmija ili bulldoga, dovoljno je jednom pogoditi, dok ćete veće protivnike poput legionara ili samuraja pogoditi dvaput, a ragbijaša tko zna koliko puta. Naš klinjo koristi loptu i kao odskočnu dasku i taj će vas trik ponekad spasiti iz naizgled bezizlaznih situacija (npr. kad upadnete u podzemni prolaz iz kojeg nema drugog načina da se izvučete). Od bonusa možete sakupiti dodatno vrijeme, nedodirljivost i dodatni život. Upravo zbog nogometnih elemenata i lopte ova je igra zabavnija i teža od klasičnih arkadnih igara. Krajolici su prekrasni bilo da se radi o velegradu, farmi ili Sibiru. Igra nije prebrza što je prilično važno za njezinu odličnu igrivost. Ukratko, može se reći da je tvrka KRISALIS obavila odličan posao. Sjajan spoj odlične ideje i realizacije.

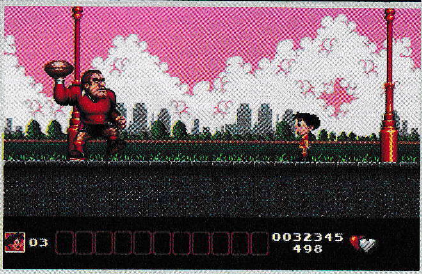
Krešimir Mijić

PC	ZVUK	56	%
A	GRAFIKA	68	%
SB	IGRIVOST	78	%
CD	IDEJA	80	%
	A500-1MB, PC 386-2MB		





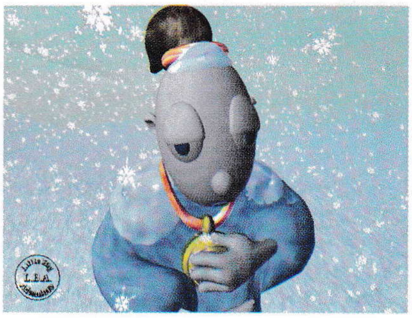




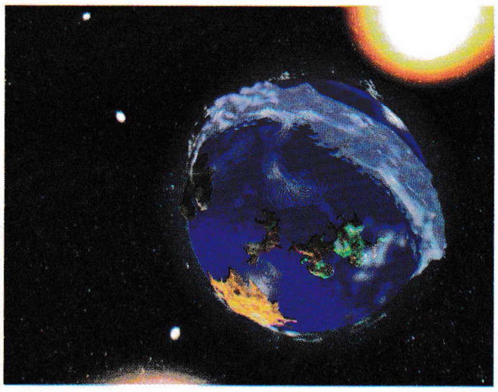

Idemo na skijanje!!!

Sjećate li se igre Alone in the Dark? Njeni su francuski programeri napustili softversku kuću Infogrames i došli u Adeline Software u sklopu Electronic Artsa. Prvo pa muško; LITTLE BIG ADVENTURE je pravo malo remek-djelo kompjuterske animacije.

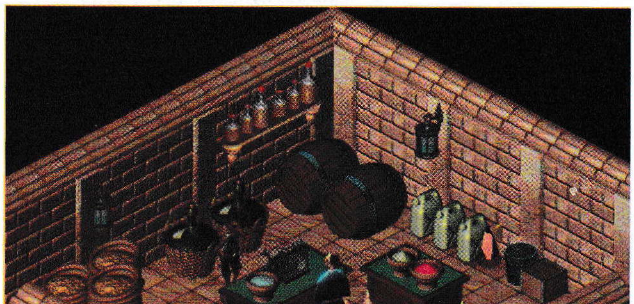


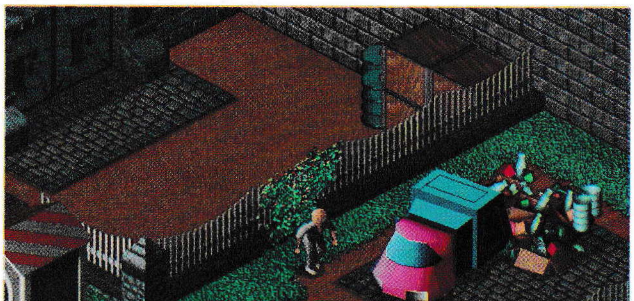
Igra se odvija na planeti Twinsun. Njena putanja se stabilizirala između dva sunca. Duž ekvatora se nalazi ogromni planinski masiv koji dijeli planetu na dva dijela; svaka je hemisfera zagrijana svojim suncem. Stoljećima su se na planeti razvijale četiri vrste: The Spheros, The Rabbibunnies, The Quetchets i Grobos. Živjeli su u skladu sve dok se nije pojavila runa glava tiranina zvanog Dr. FunFrock.

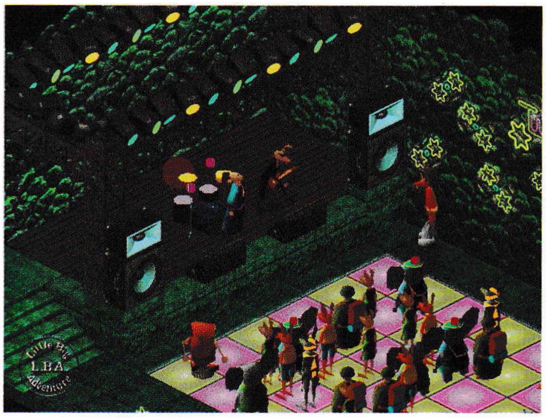
Od trenutka kad je FanFrock učvrstio svoju vlast, stanovništvo živi pod stalnim


Planeta TwinSun

terorom. Moć mu daju dva High-Tech oružja: kloniranje i teleportiranje. Može klonirati bilo koju vrstu i izravno je unovačiti kao svojeg vojnika i na kraju ih teleportirati na bilo koji dio planete da obavljaju njegove prljave zadatke. Prije nekoliko godina Dr. FunFrock je pod krinkom zaštite stanovnika prebacio sve stanovnike na južnu hemisferu. Svakim je danom sve više uhićenih i ljudi počinju gubiti nadu. Da bi se utješili prisjećaju se legende o božici Sendell. Iako je i samo spominjanje imena legende FunFrock strogo zabranio, ona još uvijek živi u narodu. U međuvremenu mladi quetch imenom Twinsen sanja


3D grafika je vrlo upečatljiva

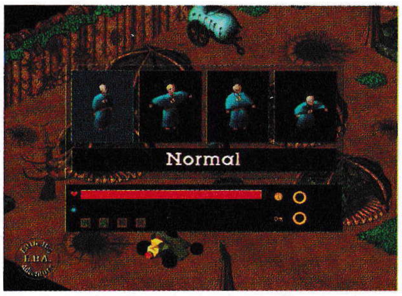

Sakrijte se u kamion za odvoz smeća



Ljepota je vidljiva iz svih kadrova

čudne snove... Igra sliči Alone-u, ali se u Little Big Adventure otišlo mnogo dalje. Zbunjujući kutevi gledanja u Alone-u zamijenjeni su već dobro isprobanom 3D izometričnom perspektivom. SVGA rezolucija omogućava detaljniju grafiku, tako da možemo zaboraviti kockaste likove i detalje iz Alone-a. Negativna strana SVGA grafike je što zahtijeva prilično velike tehničke resurse zbog čega su likovi, da bi se dobilo na brzini, drastično smanjeni. Kada se tome doda da je svaki lik napravljen od 250 poligona, a svaki objekt Gouraud (Guru) osjenčan i osvijetljen nije ni čudo da je minimum za pokretanje ove igre 386DX40 4 Mb memorije i local busom!!!! dok je preporučena platforma 486DX266 8 Mb memorije s local bus karticom (Vesa ili PCI). Prvo što ćete primijetiti kada pokrenete igru su vaša širom otvorena usta. Razlog tome je fenomenalno glatko kretanje likova u igri, dok je okolina uređena do najsitnijih pojedinosti. Kada se tome doda muzika koja se prilagodava situaciji u kojoj se glavni lik (Twinsen) nalazi i odlično digitalizirani zvučni efekti, "problem" s ustima je najprirodnija stvar na svijetu. Zanimljivo je da je veći dio igre pisan u asembleru (djelovi koji zahtijevaju brzinu izvođenja), dok je upravljanje likovima i dio koji kontrolira scenarij pisan u C-u kojeg zbog jednostavnosti programiranja koristi većina programskih kuća. Mi smo igrali demo-verziju LBA dužine 20-tak MB, dok će kompletna igra izaći na CD ROM-u, a kasnije vjerojatno i kao skraćena disketna verzija.

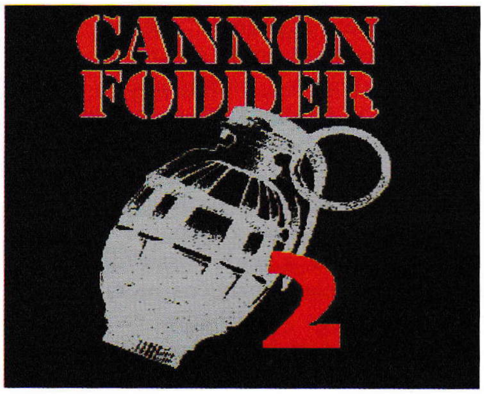
Hrvoje Kablar



izbor jednog od 4 načina kretanja

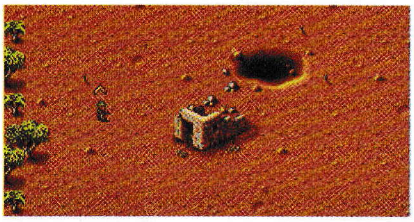
Upravljanje glavnim likom nešto je potpuno novo. Imate na raspolaganju četiri mogućnosti kretanja:

1. Normal (možete komunicirati s drugim likovima, sakupljati predmete i iskorištavati ih)
2. Sporty (služi za trčanje i skakanje; pazite da se ne zaletite jer biste mogli završiti u zidu ili vratima uz jedan veliki JOOOOJ!!!
3. Agressive (taj će se način nekima najviše dopasti; služi za tučnjavu i bez njega nećete preživjeti ni deset sekundi)
4. Discreet (možete se šuljati ili nekom prikrasti iza leđa; npr. da biste pobjegli iz zatvora morate upotrijebiti tu funkciju kako biste se prikrili u smeću i kada stigne kamion za odvoz smeća, ušuljali se u njega i tako pobjegli).





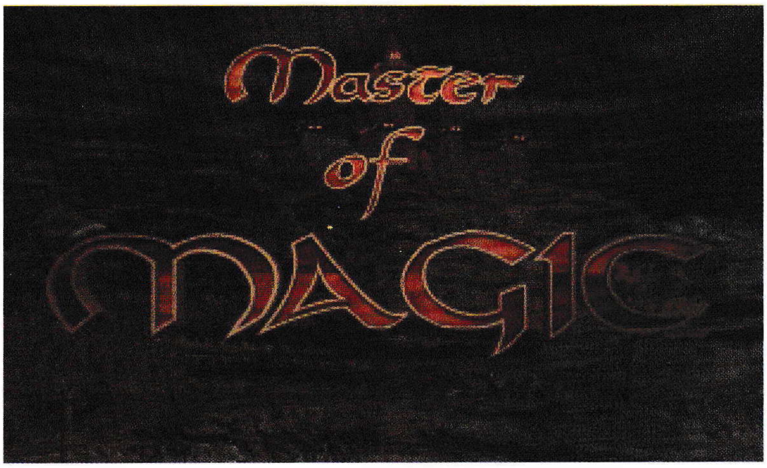


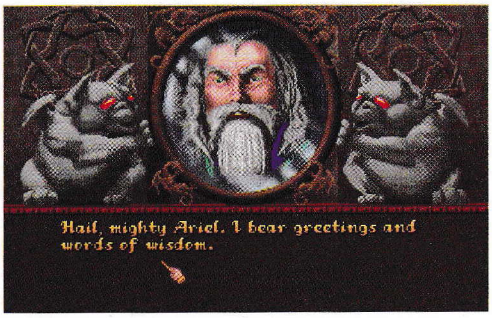




Možete li ubiti dosadu !?

Nastavakom igre koja je po svojoj popularnosti dospjela u sam vrh, Sensible Software nije donio ništa nova. Oni koji do sada nisu igrali Cannon Fodder (a što čekate...) trebaju znati da u ovoj igri vodite grupu komandosa. Obavit ćete ogroman broj misija nakon kojih ćete preživjele unaprijediti. Ratujete na svim dijelovima Zemlje i po svim vremenskim prilikama, i nemate ni trenutka predaha između dviju borbi. Drugi dio Cannon Foddera odvodi nas u daleki svemir, u borbu protiv onih koji staroj dobroj Zemlji žele zlo. Nažalost, nastavak Cannon Foddera može donijeti samo razočaranje u nemaštovitost tvoraca ove igre. Osim prosječne grafike i starog zvuka igra je mnogo teža od prvog dijela, pa će tako uvježbaniji igrači stići do trećeg nivoa, dok će se ostali morati zadovoljiti s drugim (svemirski brod). Igra dolazi na tri NDOS diskete i za sada postoji samo verzija za Amigu 500, naravno proširenu na 1Mb. Ova je igra žalosna kopija starog Cannon Foddera, a možete li uz nju pobijediti dosadu, provjerite sami. **S.B.**.





Diplomacija.

Zavladajte svijetom čarolija

U ulozi ste čarobnjaka koji na početku ima samo jedan grad i dvije slabe jedinice. Naravno, svaki početak je težak, ali uz malo vještine i sreće vaše će se carstvo proširivati.

Master of Magic je još jedno dobro izdanje tvrtke Microprose. Igra sliči na Colonization, Civilization ili Master of Orion i očigledno je da se Microprose specijalizirao za ovakav tip igara. U ulozi ste čarobnjaka koji na početku ima samo jedan grad i dvije slabe jedinice. Naravno, svaki početak je težak, ali uz malo vještine i sreće vaše će se carstvo proširivati.

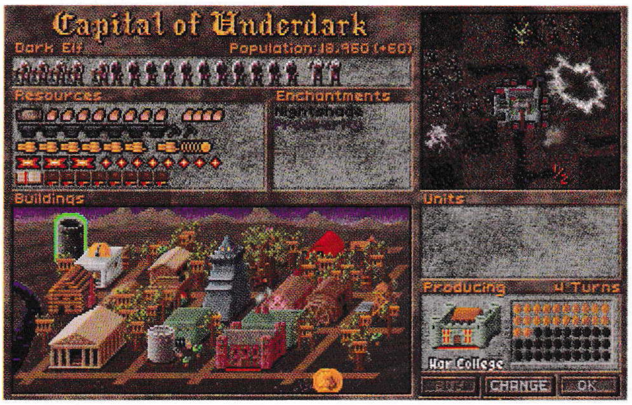
Kada se odlučite za početak, prikazat će vam se već poznate opcije Civilization, težina igre, broj neprijateljskih čarobnjaka,veličina kopna i nova opcija: jačina čarolije. Kada sve to odredite moći ćete izabrati svog čarobnjaka ili stvoriti vlastitog, ali samo ako odaberete normalan ili neki teži nivo igre. Pri stvaranju lika imate jedanaest mogućnosti koje možete staviti u ogranke magije (life, death, nature, chaos, sorcery). Što više mogućnosti stavite u jedan ogranak, moći ćete razvijati više čarolija. Ako nabrojane mogućnosti ograničite samo na "life" ogranak, moći ćete raditi čarolije dostupne samo tom ogranku. Na vrhu je izbornik u kojem možete birati karakteristike koje pospješuju moć vašeg lika. Možete izabrati rasu koju ćete na početku voditi. Ako ste odabrali Myrran, moći ćete birati jaču rasu i s njom započeti igru (Myrran je bogatiji čarolijom). Imajte na umu da odabranu rasu imate samo na početku te da ćete kasnije moći osvojiti gradove sa drugim rasama od kojih svaka ima svoje vrline i mane. Na primjer, Crni Vilenjaci (Dark Elves) mogu gađati čarolijama na daljinu pa tako borba može završiti a da neprijatelj i ne dođe do vas (broj napada je ipak ograničen). Neke rase se sporije razmnožavaju, ali zato mogu graditi veći broj građevina, neke imaju bolje borbene sposobnosti itd. Možete odabrati i boje vaših jedinica. Na početku igre imate jedan grad i dvije jedinice kojima ćete istraživati nepoznate dijelove svijeta. U gradu možete birati što će se graditi (npr. silos, hramove, razne cehove, vojsku, tržnice itd.). Opcije koje se razlikuju od građevina su: "housing" i "trade goods". Prva vam povećava broj stanovnika, a druga stvara novac. U gradu možete vidjeti broj stanovnika, njihova zanimanja (ratari i radnici), jedinice u gradu, višak (ili manjak) hrane, zlata, mane (magična moć) i knjige koje pospješuju izmišljanje čarolija itd. Kretanjem jedinica kroz mapu, otkrivat ćete druge gradove, tamnice, razne ruševine, tornjeve kroz koje prelazite na drugi svijet i "nodove"("nodovi" su mjesta koja zrače



Jedna od prekrasnih animacija



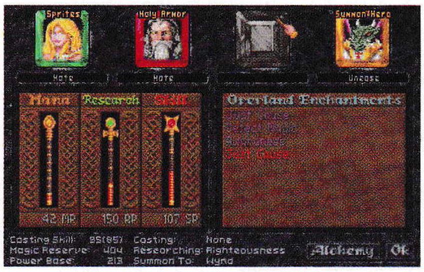
Pronalaženje novih čarolija.



Prikaz grada.



Prizivanje čudovišta



Prikaz potrošnje čarobne energije



Myrror



Vojska junaka

magičnom energijom; postoje chaos, sorcery i nature "nodovi"). Ako pobijedite stvorenja koja brane taj "nod", napravite Magic spirita ili Guardian spirita i s njim otiđite na "nod". Prikazat će vam se opcija MELD i ako je upotrijebite, duh će nestati vi ćete postati vlasnik "noda" koji vam u svakom krugu donosi određenu količinu čarolije (ako ste na Myrranu, "nodovi" proizvode veću količinu čarolije). Naredni meniji su prikazani na vrhu ekrana:

GAME - učitavanje i snimanje pozicije i određivanje parametara

SPELLS - potpuni podaci o svim vašim čarolijama koje ste izumili, našli ili dobili

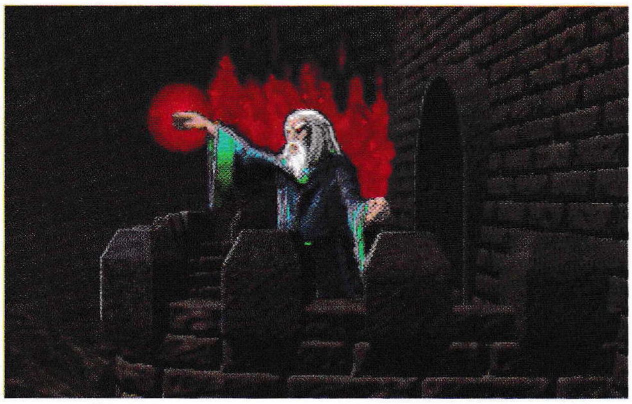
ARMIES - popis svih vaših jedinica, junaka, cijena održavanja vojske i čarobnih predmeta koje vaši junaci mogu koristiti

CITIES - popis vaših gradova,rasa koje žive u njemu,doprinos u zlatu, proizvodnja (u obliku čekića) i broj stanovnika izražen u tisućama.

MAGIC - raspodjela magične sile na manu (svaka čarolija troši određenu količinu mane), vještinu(određuje količinu mane koju možete upotrijebiti u jednoj borbi i jednom potezu), istraživanje (sa svakim se potezom se akumuliraju bodovi koji su potrebni za izum nove čarolije).

Ovdje su prikazana četiri dijamanta preko kojih komunicirate sa ostalim čarobnjacima i možete vidjeti njihove karakteristike. Tu se nalaze i globalne čarolije koje imaju uglavnom jake efekte. INFO - savjetnici (ministri) koji vam prikazuju trenutno stanje vašeg carstva, PLANE - prebacivanje pogleda na drugi svijet. U desnom uglu se nalazi količina novca, hrane i mane koju dobivate (gubite) u svakom krugu. Novitet u igri je borba koja razbija monotoniju managementa. Borba je vrlo jednostavna i brzo ćete je shvatiti. Dodatak igri su i heroji boljih borbenih sposobnosti, koji mogu napredovati u nivoima i koristiti magične predmete, ali je njihovo održavanje skuplje. Grafika nije nešto posebno, kao i u Civilization, ali je zato ideja vrlo dobra. Zvuk je prosječan iako vas tu i tamo zadivi poneki lijepi zvučni efekt (pogotovo u borbi). Oni koji su zavoljeli igru Civilization vjerovatno će ih Mater of Magic zadržati poduže vrijeme uz ekran.

Ivan Rubelj & Danijel Bižić



Pozor! Čarolije imaju čudne učinke!

PC	ZVUK	56	%
	GRAFIKA	63	%
SB	IGRIVOST	77	%
CD	IDEJA	82	%
	386DX, 4MB		

Crime Patrol

Svi oni koji su igrali Mad Dog Macree 1 i 2 ili Who Shoot Johnny Rock? znaju o kakvoj se vrsti igre radi. Crime Patrol je, kako su je njeni autori iz American Laser Games-a nazvali, Live Motion Picture Action CD Shooting Game (puni naziv) ili prevedeno na naš jezik akcijsko-pucačka igra u stilu pravog igranog filma.

Preko velike bare American Laser Games su već duže vrijeme poznati po svojim proizvodima rađenih isključivo za igrače automate, dok su na kompjutersko tržište prodrli tek nakon razvitka kompjuterskog hardvera i pojavom PC CD ROM-a. Što se same tehnike tiče, igra je potpuno digitalizirana (pravi su glumci snimljeni filmskom kamerom, a zatim digitalizirani) uključivši cjelokupnu muziku i sve zvučne efekte. Zato nije čudno što je 500MB igre radio tim od 120 ljudi, od kojih je 80-tak profesionalnih glumaca i kaskadera. Rezultat je odličan izgled igre. Za razliku od Mad Dog Macreea ili čak Who Shoot Johnny Rocka koji su imali kompletnu priču i dijelove gdje je trebalo upotrijebiti glavu, Crime Patrol se sastoji od nepovezanih djelova koji na kraju ne donose ništa novo, čak ni ne slijedi kvalitetu prethodnih ALG-ovih igara. Jedino je važno biti što brži na okidaču (pardon, lijevoj tipki miša) i to je sve. Na početku ste ROOKIE koji ima četiri nivoa, u streljani vježbate, u robnoj kući zaustavljate kradljivce, na ulicama gušite nerede koje izazivaju bande i na kraju oslobađate skladište od lopova. Zatim slijedi UNDERCOVER gdje radite sa svojim partnerom na tri nivoa ubijajući kriminalce, dilere drogom i preprodavače ukradenih automobila. Kada to uspješno završite, prelazite u specijalnu jedinicu popularno zvanu SWAT a na kraju, kao pripadnik antiterorističke jedinice DELTA FORCE, rješavate slučajeve poput otmice aviona punog putnika (pripazite na stjuardese) ili oslobađanje nuklearne elektrane. Kako se igra događa u Americi u današnje vrijeme, vidjet ćete brze automobile, ljude koje ispadaju iz jurećeg helikoptera ili izlijeću sa svih mogućih starana, padaju s nebodera i naravno, kad vas pogode, cerekaju vam se u lice. Ako mislite da ćete se ludo zabaviti igrajući ovu igru, (pročitavši

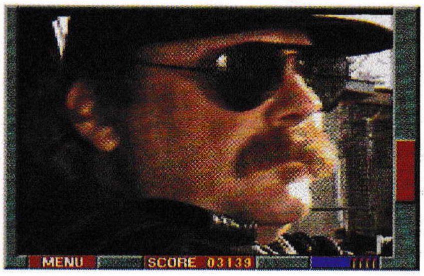




gospodin sa sačmaricom



nesretnik sam od rođenja...



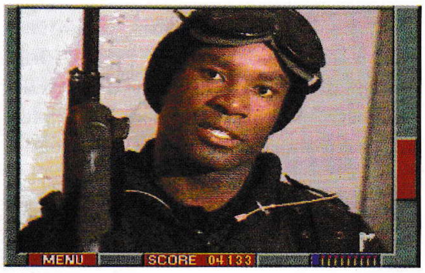
tvoj partner na undercover nivou



"anđelčići" u kockarnici



malo jurnjave...



DELTA FORCE

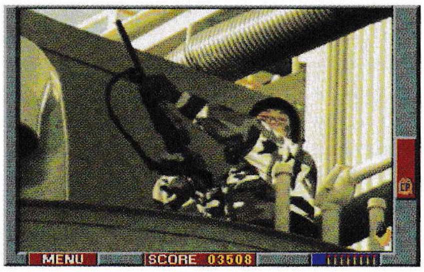


tv izvjestitelj prenosi oslobađanje otetog aviona





jedan od neprijatelja





pogodite helikopter u niskom letu



dogovor za ulazak u nuklearku

prethodne redove) grdno se varate jer Crime Patrol neoprostivo brzo završi. Igru sam završio za dva i pol sata igranja, a drugi put još i prije iako sam stavio na najveći nivo težine koji se potpuno bezrazložno zove TOUGH. Crime Patrol je zabava za jedno popodne, a nakon toga vam polako počne ići na živce i pitate se zar je samo to stalo u 500MB CD ROM-a.

Mali savjet za one koji će ipak igrati ovu igru .Ne štedite metke jer ih ionako imate bezbroj. Sve što trebate učiniti je odvući miša u donji desni kut, stisnuti desnu tipku miša i pištolj je pun, zato na svaku metu slobodno ispalite dva, tri hica i neće biti problema.

Minimum za instalaciju je bilo koja 386-ica (može i SX) sa samo 512 KB slobodne konvencionalne memorije, VGA karticom i double speed CD ROM-om. Najugodnije je igrati na 486-ici gdje Crime Patrol teče glatko i bez poskakivanja. Instalacijski program sam pronalazi vašu zvučnu karticu (ako je imate) i na hard disk sprema samo BATCH FILE za startanje, tako da nećete doći u situaciju da igrate igru s CD ROM-a koja vam "pojede" čak i do 30 MB dragocjenog prostora na vašem, uvijek premalom, hard disku. Za kraj informacija da su American Laser Games izdali novu igru koja se zove SPACE PIRATS ali po onome što smo mi vidjeli ne nudi nikakvu bitnu razliku od njihovih dosadašnjih igara. Tko voli nek' izvoli...

Hrvoje Kablar

PC	ZVUK	70	%
A	GRAFIKA	79	%
SB	IGRIVOST	75	%
CD	IDEJA	65	%
386SX, 512K RAM, CD R			



pazi padaaaam!



"estradna umjetnica"



komad iz SWAT tima



pijani nasilnik...

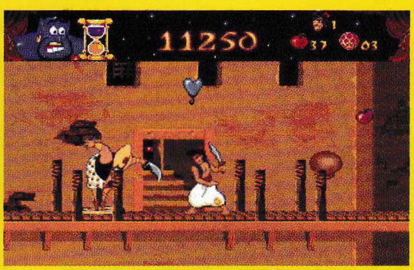


Zar dolazi jesen ?!

Crime Patrol



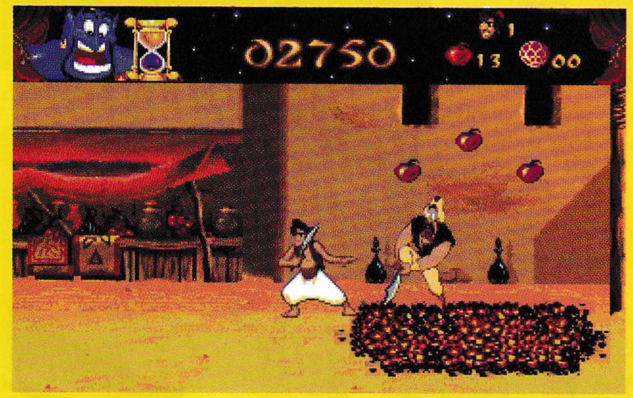




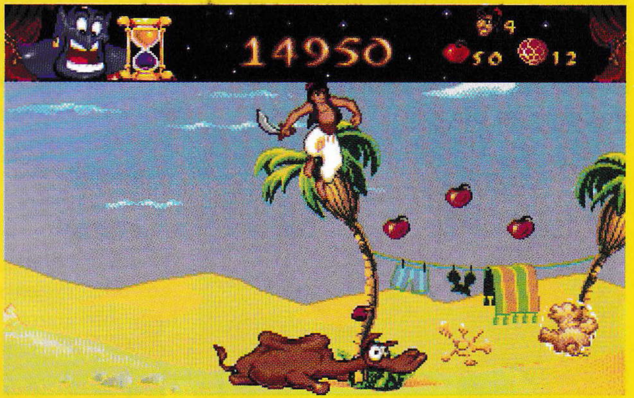
Princ lopova

Jedne mračne noći sultanov savjetnik, Jafar, u svojim tajnim odajama smišlja zavjeru protiv sultana. Da bi zavladao, potrebna mu je čarobna lampa iz pećine čuda do koje ne može svatko doći. U pećinu može ući samo mladić čista srca, bez pokvarenih i podlih nakana. Taj mladić ste Vi..

Iz Disneyeve tvornice snova više ne izlaze samo crtani filmovi. U suradnji s Virginom, programskom kućom s najvećim brojem hitova, napravljen je Aladdin. Da Disneyu ovo nije probni reklamni trik dokazuju i prethodnice, ništa manje kvalitetne igre, Knjiga o džungli (THE JUNGLE BOOK), Mickey Mouse (THE MAGICAL QUEST) i posljednja igra Kralj lavova (THE LION KING) koji je i na filmskim platnima doživio neviđeni uspjeh. U igru se ulazi preko početnog ekrana (onaj s palačom u pozadini) na kojemu su dvije opcije: START GAME (ova je vrlo jasna) i OPTIONS u kojoj ćete izabrati nivo težine, muziku ili efekte u igri (možete izabrati oboje) i Joystick ili Joypad (na Amigi se mogu koristiti Joypadi s Amstradovih konzola). Stisnite START GAME i naći ćete se u igri (a to Vam je vjerovatno jasno) u ulozi Aladdina, sitnog lopova dobra i neiskvarena srca, koji krade hranu kako bi preživio. Aladdinovo jedino oružje je sablja i jabuke koje sakuplja tijekom igre a cilj mu je, kroz deset različitih nivoa nadmudriti i pobjediti zlog Jafara. Srećom, Aladdin ima saveznika, a to je dobri duh iz svjetiljke koju Aladdin treba donijeti iz pećine čuda za zlog Jafara. Duh se brine za Aladdinovo zdravlje, šalje mu srca koja će mu povećati izgubljenu energiju prikazanu na vrhu ekrana u pješčanom satu i poboljšati poziciju kako Aladdin, nakon izgubljenog života, ne bi morao kretati od početka. Naravno, tu su i magični konopci koji će Aladdinu omogućiti da se popne na određena mjesta i leteći tepisi za osobni prijevoz. Ne smijemo zaboraviti ni trgovca koji nam priča ovu priču i kojega će Aladdin susretati na najčudnijim mjestima (čak i u sultanovim tamnicama), a od kojega može kupiti živote u zamjenu za dijamante koje će sakupiti. Na prvom nivou (AGRABAH MARKET) Aladdin mora pobjeći straži, koja ga lovi kroz grad zbog krađe jabuka na tržnici. Bježeći s tržnice, Aladdin susreće sjedobradog starca (tko li bi to mogao biti!?), koji mu obeća bogatstvo ako mu pomogne da se domogne čarobne lampe iz pećine čuda. Na sljedećem nivou (THE DESERT), Aladdin mora pronaći prvi dio zlatnog broša koji će mu sastavljen omogućiti ulaz u



Toplo, toplije...





Ovo je pravi trgovac!

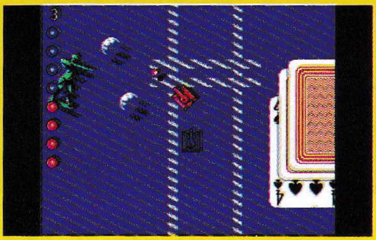
pećinu čuda. Probijajući se kroz pješčani nivo i gomile stražara, Aladdin nailazi i na pustinjske zmije koje ga ometaju u njegovu zadatku. Našavši tri dijela zlatnog broša Aladdin se vraća u Agrabah (AGRABAH ROOFTOPS), gdje ga dočekuje sjedobradi starac, upućujući ga da pronađe gradskog lopova kod kojeg se nalazi drugi dio broša. Aladdin se, pomoću čarobnih frula i magične užadi mora probiti preko gradskih krovova. Na kraju nivoa nalazi gradskog lopova kojeg treba pobijediti u borbi sabljom (satjerajte ga u kut). Lopov predaje Aladdinu drugi dio broša, ali da bi završio ovaj nivo mora još pobijediti kapetana straže. Pobijedivši ga, Aladdin upada u zamku i završava u sultanovim tamnicama (SULTANS DUNGEON). Dalje ćete sami morati pomoći Aladdinu da pronađe čarobnu lampu i porazi zlog Jafara što će zahtjevati puno vježbe (poslije četvrtog nivoa igra postaje teža). Aladdin je na samom vrhu arkadnih igara, ne samo zbog odličnog zvuka i animacije pojedinih likova, već i zbog velike igrivosti. Na početku igre možete čuti najpoznatiji SOUNDTRACK iz "ALADDINA", a kroz igru vas prati pojednostavljena muzika iz filma. Likovi su jako simpatični, pa čak i najgori protivnici su napravljeni da vas ne mogu ostaviti ravnodušnim (debeli stražar jede kolače dok mu se ne približite, zapovjednici straže preskakuju žeravicu, a tu su i jednogrbe deve po kojima možete skakati). Igra ima vrlo jednostavnu grafiku, uvjerljive zvučne efekte (jaukanje stražara koji je naletio na žeravicu). Aladdina bismo mogli proglasiti za najsimpatičniju i najbolje animiranu igru, ali u to se morate uvjeriti sami!

PC	ZVUK	88	%
A	GRAFIKA	91	%
SB	IGRIVOST	96	%
CD	IDEJA	95	%
A1200-2MB,PC386-2MB			

Micro Machines



Ovo je jedna od najmanjih ali najboljih simulacija koje je izdala tvrtka Codemasters. Kažem najmanjih, zbog toga što ova igra na vašem hard disku neće zauzeti niti jedan megabajt, a dat će vam mnogo,mnogo više. Ideja je originalna (tko bi se sjetio smanjiti sve automobile na veličinu prosječne gumice za brisanje), a i izvedena je jako dobro tako da ima utrka gdje jurite u minijaturnom sportskom automobilu po biljarskom stolu ili se gliserom utrkujete u kadi.



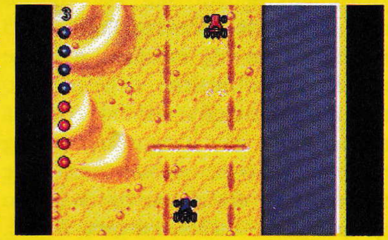
Na samom početku igre pojavljuju vam se opcije :

PLAYER 1 CONTROLS : Ovdje određujete sa čime će upravljati player1.

PLAYER 2 CONTROLS : Ovdje, začudo, određujete isto što ste već odredili i kod playera 1.

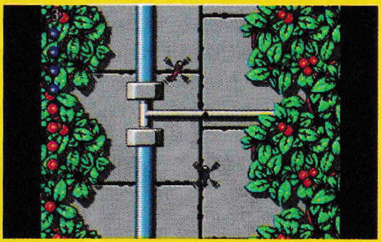
SOUND: Možete odrediti kroz koju zvučnu karticu želite da vam igra ispušta zvukove i muziku koja nije nimalo loša.

SMOOTHNES: Ovom opcijom određujete oštrinu koja će vas pratiti iako nećete vidjeti veliku razliku između HIGH i LOW smoothnesa.



CREDITS: Ovom opcijom ne možete napraviti ništa osim što ćete vidjeti tko je odgovoran za stvaranje ovakve igre.

Naravno,igra ne bi bila izazivačka da nema protivnika. Tu su redom: Spider, Walter, Mike, Anne, Joel, Chen, Dwayne, Jethro, Chery, Emilio i Bonnie. Kakva bi to igra bila da ima protivnike a da nema različite trkaće staze. Trkaće staze (programeri su bili maštoviti) su jako dobro napravljene i imamo npr. stazu na biljarskom stolu, stazu kroz mamin vrt, stazu u kadi, stazu na stolu na kojem bi netko trebao učiti itd. Igrati se može i s dva igrača. Pravila: Morate osvojiti protivnikove 4 žaruljice, a to ćete postići prestizanjem protivnika toliko puta da nestane s ekrana. Ako sakupite 4 bonusa i sačuvate svoje žaruljice pobjednik ste za sada SAMO u toj utrci i s tim vozilom. Na kraju, što bi se još moglo reći nego nabavite što prije ovu igru.



Filip Sladetić

PC	ZVUK	75	%
A	GRAFIKA	80	%
SB	IGRIVOST	85	%
CD	IDEJA	75	%
A500-1MB, PC286-2MB			

Dreamweb

POTOM ČUH JAK GLAS ŠTO DOLAZI IZ HRAMA i GOVORI SEDMORICI ANĐELA "IDITE I IZLIJTE SEDAM ČAŠA BOŽJEG GNJEVA NA ZEMLJU"
Knjiga Otkrivenja 16 1



Ovim citatom iz Biblije započinje ova vrlo dobra Empireova avantura. Mirnu mrežu snova koju su čuvali drevni čuvari, počelo je rasplitati sedam sila zla koje u sebi utjelovljuje sedmero ljudi. Moći se u njima sve više razvijaju, a vaš je zadatak da ih uništite prije no što dostignu vrhunac.Vi ste od rođenja preodređeni za ulogu uzvišenog ubojice. Vrhovni čuvar vam sve objašnjava i vraća vas u svijet u kojemu trebate naći svoju prvu žrtvu...

Igra će vas u početku vjerojatno razočarati i upitat ćete se na što su proizvođači uspjeli potrošiti 21 megabajt. Ipak, što se dulje budete na njoj zadržavali, sve će više osvajati vašu naklonost. Evo razloga.

Igra je jedna od najoriginalnijih avantura u posljednje vrijeme, napravljena na dosta neobičan način i što je možda najvažnije, obiluje prizorima nasilja koji su vrlo vjerno prikazani. Što se tiče konstrukcije same igre, razlikuje se od avantura ovog tipa: Gledana je iz ptičje perspektive. Većinu predmeta na koje naiđete možete pokupiti, ali ih ne možete ponijeti sa sobom i zato trebate odlučiti da li vam je potrebno uzeti sve stvari iz stana i kuhinje ili vam ništa od toga zapravo ne treba. Igra je čista suprotnost avanturi "Beneath a Steel Sky" gdje ste u cijeloj igri mogli pokupiti svega desetak predmeta. Dakle, trebate se odlučiti što ćete nositi sa sobom, a naša je preporuka da uzmete sve oštre predmete kojima možete nanijeti štetu kao i sve tehničke stvari. Za sam zaplet možemo reći da je prilično originalan iako vrlo nerealan. Pištolj je osnovno sredstvo "sporazumijevanja" u igri.

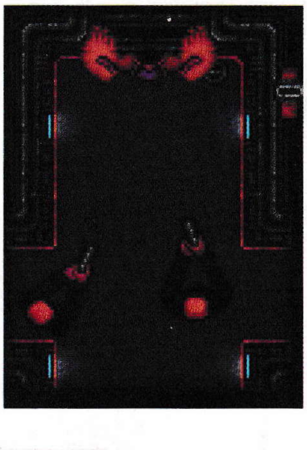
Nema više moralnih dvojbi treba li koga uništiti a računalo vam više neće davati odgovore tipa: "Zar ti mama nikad nije rekla da se ne igraš s oružjem?". Koliko puta u nekoj igri niste znali što učiniti i jednostavno ste to htjeli riješiti s par metaka. Ovdje je sve to moguće. Ako do sada gledajući slike niste shvatili, radnja je smještena u blisku budućnost i razlike su uočljive. U stanove se ulazi pomoću nekakvih šifri, sve je automatizirano i svi stanovi imaju svoju kompjutersku mrežu putem koje se informiraju, dok se sva plaćanja vrše kreditnim karticama. Eto, to vam je budućnost! Igra je po svom karakteru prilično mračna i ne donosi neku veliku vjeru u budućnost, ali ako vam to jako smeta, uvijek možete posvijetliti sliku na ekranu. Kraj ove igre priča je za sebe, jer vjerovali ili ne, na kraju igre bivate ubijeni!!! Kada je Ryan sav u krvi odletio nekoliko metara, jednostavno nismo mogli povjerovati u njegovu smrt. Tužan, ali ipak uvjerljiv završetak. Sjetite se da ste vi ipak iz čistog mira ubili petero ljudi, a za to je teško proći nekažnjeno.

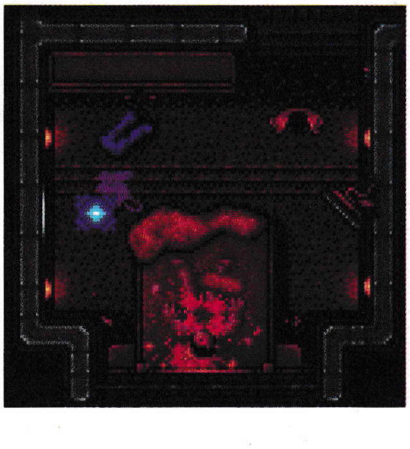
Bilo kako bilo, da nije vas, svijet kakvog znamo propao bi, a ovako ste poginuli kao najobičniji ubojica nezamjećen od milijuna vaših sugrađana.

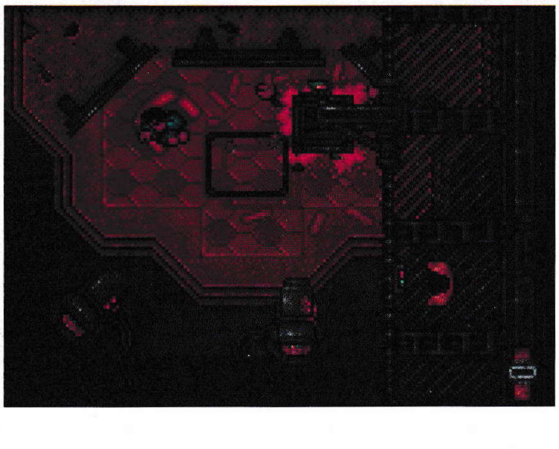
Filip Sladetić i Ivan Rališ

PC	ZVUK	85	%
A	GRAFIKA	85	%
SB	IGRIVOST	95	%
	IDEJA	90	%
A1200-2MB,PC386-4MB			



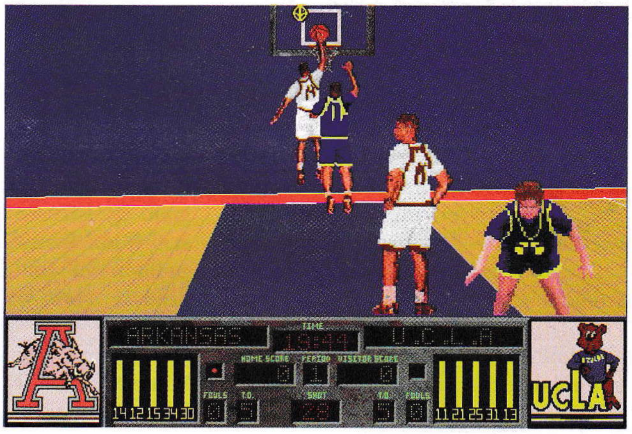






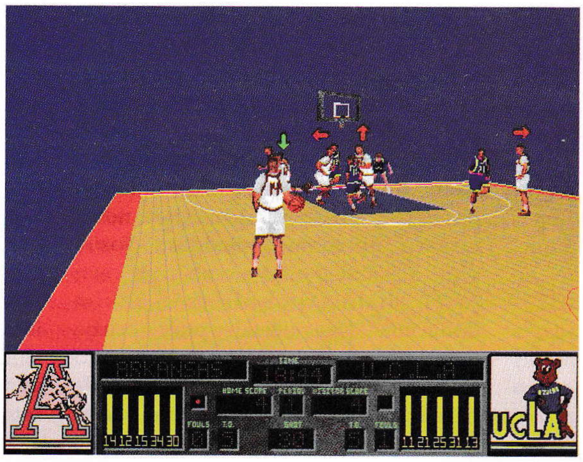
NCAA BASKETBALL II

Ova se igra čini prekrasnom sve dok je ne počnete igrati. Fenomenalna grafika, digitaliziran zvuk, originalna imena klubova kao i sve moguće statistike. U igri birate iz kojeg ćete kuta pratiti igrače ili pak kut iz kojeg će vas kamera pratiti kao u "Michael Jordan in flight". Upravljati možete joystickom, mišem ili tipkovnicom. Kod joysticka i miša puca se prvom a dodaje drugom tipkom. Trebalo nam je dosta vremena dok smo otkrili je sistem upravljanja isti kao i u košarci "NBA". Ako ste ikada igrali NBA znat ćete upravljati i ovom igrom. Krećete se numeričkom tipkovnicom, pucate na koš tipkom INSERT tj.pritiskom na tipku 0, a dodajete pritiskom na tipku 5.To bi ukratko bilo sve o upravljanju, a sada par (hmmm...) riječi o igri. Grafički je igra prekrasna i još nismo vidjeli ljepšu košarku, ali je zato način igranja fenomenalno blesav. Ako ste sami, pucati možete kada god hoćete i kako god hoćete. Nemoguće je normalno dodavati loptu suigraču kao što je i vrlo teško skočiti i uhvatiti loptu u letu i zato radije ostanite ležati na podu i pričekajte da ona dođe k vama.



Zakucavanje

Kada dodajete loptu pritiskom na button 2 iznad svakog igrača iz vaše ekipe pojavit će se strelica u određenom pravcu.Dakle, kada želite dodati loptu pritisnite tipku za dodavanje i krenete u smjeru strelice, ali da biste sve to izveli, najbolje je stati jer će inače lopta završiti u krivim rukama. Dakle prekrasno, loptu ne možete dodati, a ni uhvatiti. Uostalom to uopće nije važno, samo stani na tricu i deri! Što se dodavanja tiče, evo još jedne zanimljivosti. Jedan je naš prijatelj imao je u svojoj ekipi nekog Rosea koji bi mu davao sve koševe.



Ovako izgleda dodavanje

Igralo se s puno dodavanja i vrlo kolektivno. Rose bi se zaletio,zabio tricu i tako nekoliko puta. Ako se nekome takva igra sviđa nek' se veseli, ali postoji puno boljih simulacija košarke.

Vrlo je važno izabrati pravu grafičku karticu i rezoluciju jer u protivnom igrače možete samo nazirati kroz nakupine svakojakih crta. Onima koji imaju 386-icu ne preporučujem ovu igru jer je njezina brzina normalna tek kada se igra u niskoj rezoluciji. Na 486-icama se može igrati i u visokoj rezoluciji i tek tada igra i sliči na nešto. Svi igrači nacrtani su detaljno i sve skupa vrlo lijepo izgleda, ali nažalost nije sve u tome. Budući da su sva imena originalna možete zaigrati i s ekipom iz Arkanzasa gdje igra Davor Rimac, a baš je ta ekipa i pobjednik prošlog Final Foura. Nama se osobno igra nije svidjela a vi prosudite sami.

Ivan Rališ i Filip Sladetić



Rimac u akciji.

PC	ZVUK	80	%
	GRAFIKA	85	%
SB	IGRIVOST	60	%
	IDEJA	70	%

386SX, 4MB RAM, 4 HDD

GAMETEK

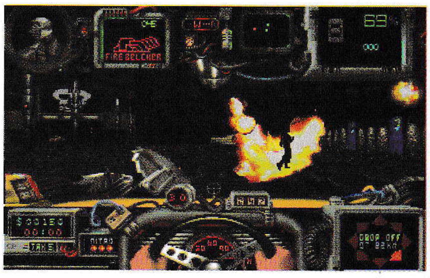
QUARANTINE



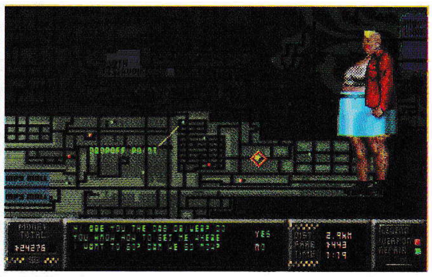
QUARANTINE Godina je 2022. KemoCity, dragulj Zapada, grad sa svijetlom budućnošću, svjetski centar hover-automobila. Kao i u svakom gradu koji se brzo razvija, kriminal je u porastu. 2026. godina - Problem kriminala poprima epidemiološka obilježja, policija tapka u mraku, ekonomija propada (kao u Srbiji), a crna burza cvjeta... 2029. godina - Korporacija OMNICOM preuzima stvari u svoje ruke. Projekt pod tajnim imenom "Q" počinje se ostvarivati. 2030. godina - Oko KemoCitiya počinje izgradnja pet metara debelog i deset metera visokog zida od armiranog betona i kompozitnih materijala. Na njega se postavlja dodatno osiguranje. Građanima je rečeno da će zid služiti u obrambene svrhe. 2031. godina - Izgradnja zida je pri kraju. Sretnici koji su na vrijeme shvatili što se sprema uspjeli su pobjeći. 3.6.2032. - Zid je podignut oko cijelog grada, a jedini izlaz čvrsto je zatvoren. KemoCity je postao ogromni zatvor u kojeg su kasnije dovodili i kriminalce izvana. Projekt Quarantine je završen. 2043. godina - OMNICORP je odlučio testirati novu drogu, HYDERGINE 344, koja guši agresivnost i zločinačke porive kod ljudi. KemoCity je upravo idealan poligon za to. Droga je puštena u gradski vodovod KemoCitiya. 2045 godina - U slabo održavanom vodovodu mutirali su virusi i bakterije koji su bili u dodiru s HYDERGINE 344. Rezultat je bio upravo oprečan OMNICORP-ovom očekivanju. Novi je virus potiče kod ljudi ubilačke porive i grad se pretvorio u pakao. Cijela priča oko ove igre neodoljivo podsjeća na film "New York 1997", a i atmosfera u igri je doslovno preslikana. Vi se nalazite u ulozi taksi vozača i izgleda da ste jedan od rijetkih normalnih ljudi u gradu. Pretpostavimo da je to zbog toga što samo ločete pivčugu i, što se vas tiče, voda nema nikakvu uporabnu vrijednost. Vozite svoj klasični "yellow cab", u ovoj priči malo "poboljšan" nekim dodacima. Na početku priče oružje montirano na taksi slabo je i s malo municije. No, ipak je dovoljno da napravite nekoliko uspješnih vožnji po gradu. Zaradite lovu pa kupite bolje oružje. Vaše mušterije su građani KemoCitya. "Građani" je previše lijepa riječ, bolje bi pristajalo MORONI. Većina njih zahtjeva prijevoz do određenog dijela grada zbog nekog totalno bizarnog razloga. Problem je što im se obično jako žuri i morate u zadanom roku stići na odredište ili ostajete bez love. Nakon nekoliko uspješno obavljenih poslova bit će vam ponuđena specijalna misija. To je obično isporuka neke bombe, mrtvaca ili pizze na određenu adresu. Kad dobro ispunite nekoliko misija dobit ćete šifru za prelazak na novi nivo igre, tj. u novu četvrt grada. Cilj igre je pobjeći iz KemoCitiya. Oružje kupujete u za to predviđenim radionicama koje su crvenom bojom označene na mapi. Zelenom su označene servisne stanice u kojima za odgovarajuću sumu možete popraviti svojeg ljubimca. Grad po kojem vozite pun je zamki. Na vas će stalno pucati ili bacati kamenje. Drugi automobili u većini slučajeva ne pokazuju agresivno ponašanje dok ih ne izazovete. Nastojte izbjeći takve sukobe i štedite municiju za one koji vas



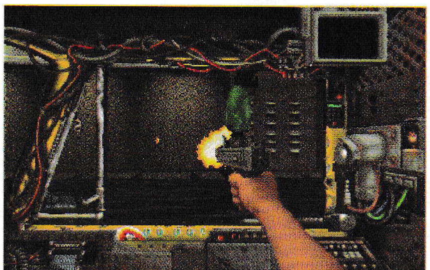
Sugrađani razumiju samo ovaj jezik



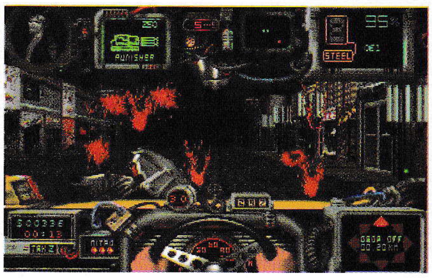
Jedan manje...



Karta prvog kvarta i putnik-debil



Šteta je na pješake koristiti topove, uzi je dovoljan...



Poželjno je imati dobre brisače...



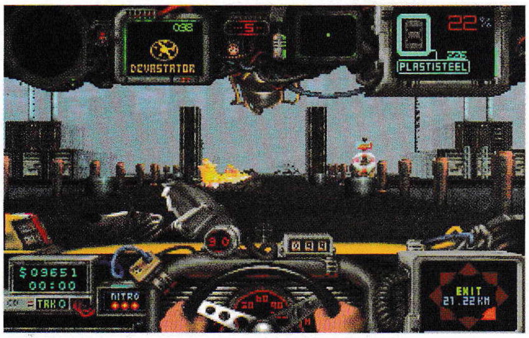
Vašem ljubimcu treba dobro pranje



Malo friškog zraka nikad nije naodmet



Brzina ubija, eh da samo brzina...



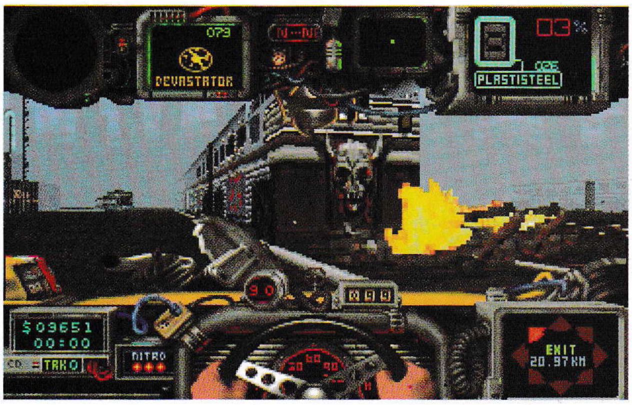
Luka smrti, u njoj je posljednji izlaz

F1 - POGLED LIJEVO
F2 - POGLED RAVNO
F3 - POGLED DESNO
F10 - VIKANJE -UP YOURS
Q -VISOKA REZOLUCIJA SLIKE
W - NISKA REZOLUCIJA SLIKE
E - IZBACIVANJE PREDMETA IZ AUTA
P - PAUZA
Z - SKOK
C - PROMJENA CD DISKA U AUTU
M - MAPA
ALT - PROMJENA SPEC. ORUŽJA
CTRL - PUCANJE IZ SPEC. ORUŽJA
SPACE - PUCANJE NORMALNOG ORUŽJA
ENTER - TRUBA
ESC - GLAVNI MENU
TAB - BOOSTER POGON

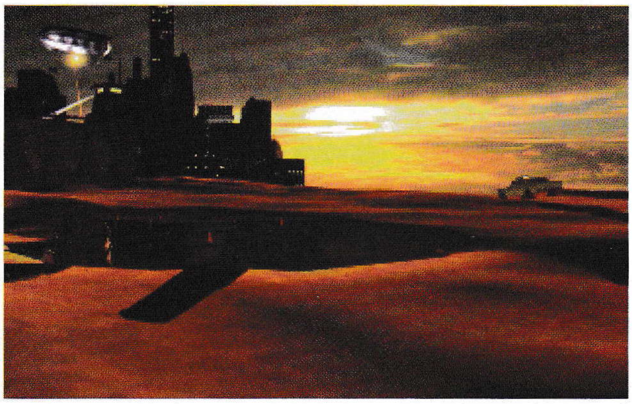
napadnu. Mušteriju ćete prepoznati po tome što stoji uz cestu s podignutom rukom. Osim toga obično viče ili zviždi. Pazite da je ne pregazite! Budući da vaš taksi nije klasični automobil već hovercar koji pluta elektromagnetskim poljem, na početku ćete imati problema s upravljanjem. Kasnije, kad se malo ufurate, shvatit ćete da je vrlo zabavan i brz. Glavno je da ne jurite gradom k'o mogarac u magli. Gas držite povremeno i pustite da inercija nosi automobil. Gas do daske potrebno je držati samo na autoputu kad stvarno žurite. Standardno ugrađeno oružje u vaš hovercar su dvije strojnice. U praksi se pokazalo da je najbolje kupiti top SHOCKER. Uz njega, dobro će doći i mine DESTROYER. One sigurno drobe sve živo i mrtvo pred sobom. Neki ovu igru uspoređuju s DOOM-om. Ja mislim da se to može odnositi na način na koji je napravljena 3D animacija. Likovi i okolni objekti vrlo su dobro napravljeni, no lijepo izgledaju tek iz neposredne blizine. Zvukovi u igri su odlični ali će ih čuti samo vlasnici zvučnih kartica. Preko PC zvučnika nema tona?! Ako vas smeta zvuk vlastitog motora, pokrenite igru s Q NOENGINE. Igra na disku zauzima oko 14 Mb što i nije pretjerano kad vidite što vam se sve nudi.

QUARANTINE - ŠIFRE ZA SVE NIVOE
1. OMNICORP IS ALL KNOWING
2. KEEP THE OPRESSOR OPRESSING
3. THE MEEK SHALL INHERIT ZILCH
4. HAVE YOU HAD YOUR HYDERGINE TODAY
5. KEMO CITY A NICE PLACE TO VISIT
KOD 4. NIVOA IGRA JE DALA ŠIFRU THE INMATES ARE LOWLY, KOJA SE POKAZALA POTPUNO BESMISLENA.

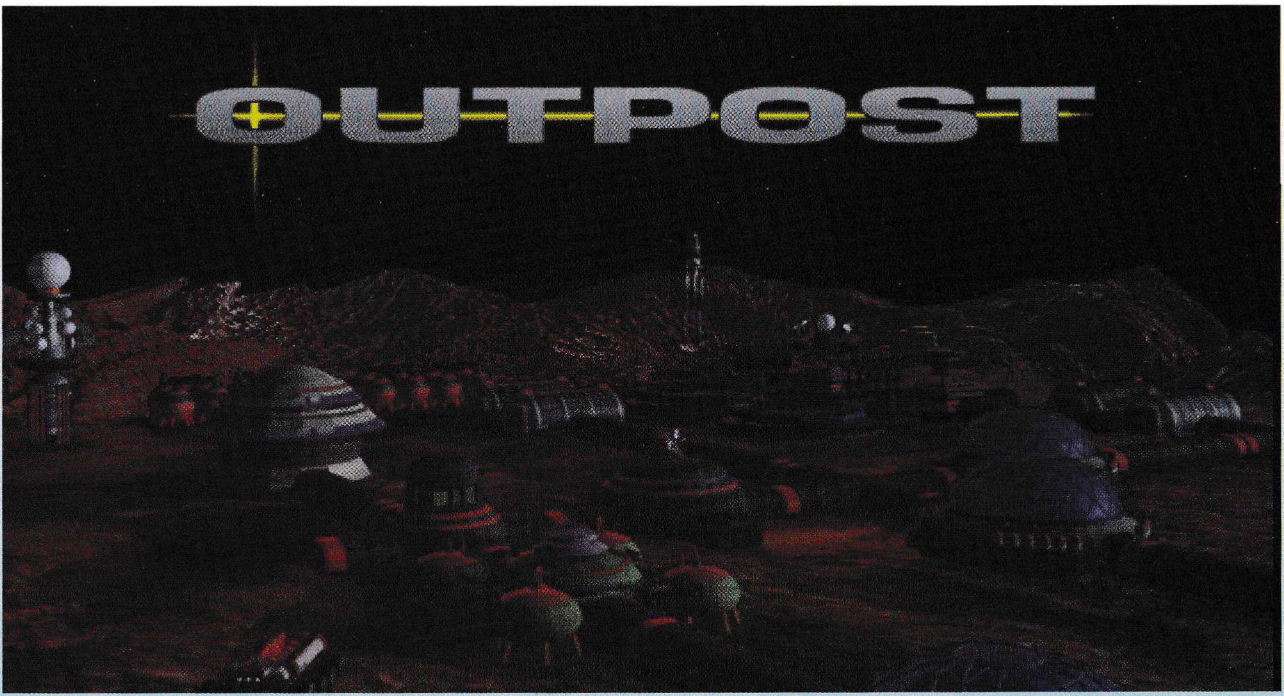
PC	ZVUK	80	%
	GRAFIKA	80	%
SB	IGRIVOST	85	%
CD	IDEJA	80	%
	386,4MB		



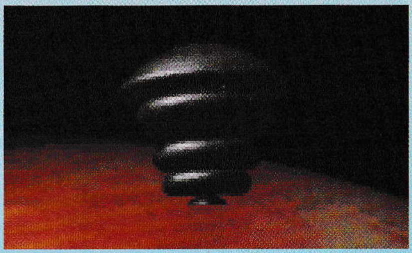
Vlakovi su, također, vrlo smrtonosni.



Napokon slobodan, iza njega ostao je samo pakao.

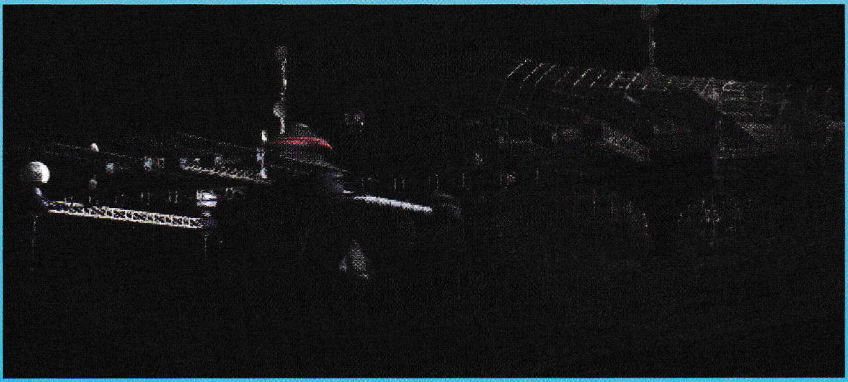


21. stoljeće. Utorak, točno 20 sati i 23 minute. "Morate odlučiti" - govorio je ženski glas - "koliko ljudi želite spasiti i kojim ih namirnicama želite opskrbiti. Svaka greška može dovesti do potpunog uništenja ljudske rase. Želim Vam ugodan dan....."



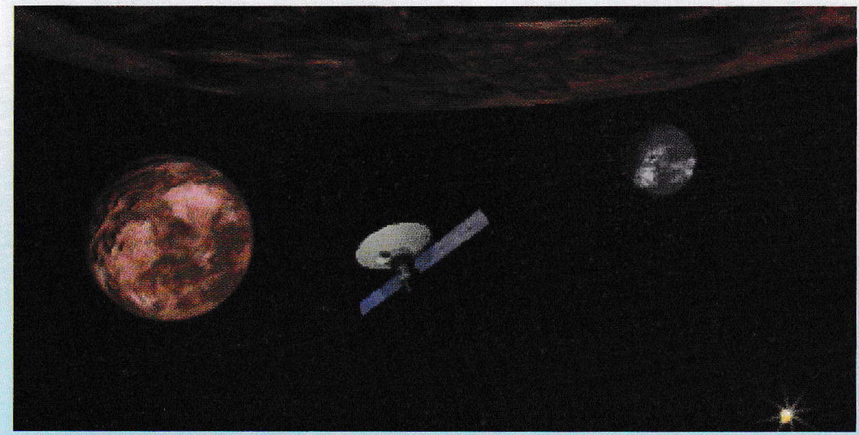
Zadivljujućom složenošću i prekrasno renderiranom grafikom Sierrin vodeći CD naslov, OUTPOST, vodi vas u budućnost kakvu je možda predvidjela NASA. Za razliku od igara tipa TIE FIGHTER i INFERNO, let svemirom u Outpostu svodi se na hladan i proračunat čin. U njemu nema nikakvih romantičnih primjesa, udaljenih svemirskih baza uglavljenih u asteroidna polja ili epskih bitaka - OUTPOST je razrađen na gotovo znanstvenom nivou.

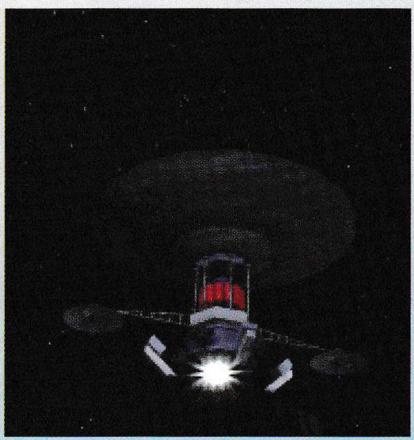
A kako je sve započelo ...... Našoj majčici Zemlji približio se veeeliiiiiki meteor kojeg su znanstvenici nazvali Vulcan Hammer i zaključili da će pasti na Zemlju i tako izazvati totalnu katastrofu. Eminentni se znanstvenici povlače u duboke podzemne bunkere i na Vulcan Hammer ispaljuju sve raspoložive bojeve glave nadajući se da će ga tako skrenuti s putanje i izbjeći sudar. Nažalost, plan propada. Umjesto da ga preusmjere ili unište, projektili ga razbijaju na dva ogromna dijela, koja šest mjeseci kasnije, pljusnu na našu "koljevku". Ali kako sve ne bi bilo izgubljeno, multimilijunska korporacija gradi veliki svemirski brod. Dok na Zemlji ljudi bezglavo trčkaraju, Vi kao zapovjednik broda, vaš vjerni sluga računalo Al, te nekoliko probranih svjetskih znanstvenika, pripremate se za bijeg. U svemir šaljete istraživačke sonde..... Dok vam iz nekoliko poznatih sazviježđa ne stignu izvješća o planetama pogodnim za kolonizaciju, morate opremiti svoj brod. Odrediti koliko ćete ljudi povesti, (možete ih povesti najviše 200), koliko ćete uzeti hrane (bar dok ne izgradite agro-postrojenja), koliko ćete i koje satelite ukrcati (maša je preporuka sve osim UMLB), te koliko ćete modula za sletanje ukrcati na brod. Kad vam sonde pošalju potrebne informacije o sazviježđima u koja su poslane, izabrat ćete jedno za vas najpogodnije. Upalite strojeve



Sklapanje svemirskog broda u zemljinoj orbiti

OUTPOST





"Hackerova" sonda na putu prema udaljenim galaksijama.

i krenite tamo gdje još ljudska noga nije stupila....

Nakon grandioznog, animiranog leta svemirom (na CD-u to traje desetak minuta), stigli ste do odabrane zvijezde. Odabirete planetu i šaljete prvo geološke sonde, a nakon toga i satelite koje imate, te se odvajate od broda u modulu za sletanje. Sada kad se nalazite bliže površini, možete odabrati mjesto za svoju koloniju, po mogućnosti na što ravnijem terenu i u blizini što većeg broja nalazišta minerala. Slijećete. "To je mali korak za čovjeka, ali veliki korak za čovječanstvo..." - izjavio je nekad davno gospodin Niel Armstrong, te se lijepo spotaknuo pri prvom koraku na Mjesecu. Iako ste vi najpodobnija osoba za vođu, jedan dio vaše posade ne misli tako, te vam otkazuju poslušnost i zasnivaju svoju koloniju, nedaleko vaše. Neka vas to ne uzbuđuje, s vremenom će i oni

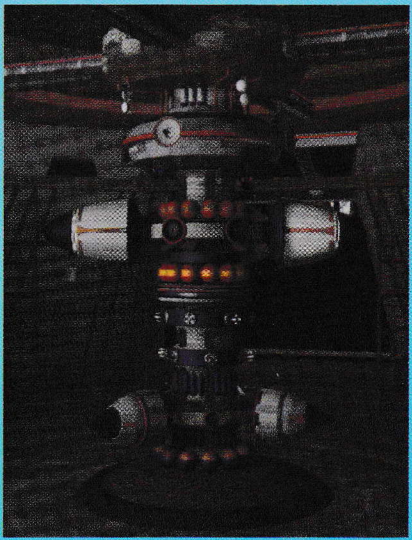


Popis zvjezda s brojem planeta koje kruže oko nje:

ALPHA AQUILAE - Nema planeta sličnih Zemlji
ALPHA CENTAURI A - 2
ALPHA CENTAURI B - 1
BARNARDS STAR - 1
BETA HYDRI - 2
DELTA PAVONIS - 4
EPSILON ERIDANI - 2
82 ERIDANI - 2
ETA CASSIOPEIAEA - 2
HR 7703A - 0
HR 8832 - 0
KRUGER 60 - 0
70 OPHIUCHI A - 2
36 OPHIUCHI A - 1
36 OPHIUCHI B - 1
PROCYON - 0
ROSS 248 - 0
SIGMA DRACONIS - 4
SIRIUS - 0
TAU CETI - 3
WOLF 359 - 0

PREPORUKA:
Za početak odaberite zvijezdu s većim brojem planeta (Sigma Draconis, Tau Ceti, Delta Pavonis), a planetu kojoj je najveći broj vrijednosti približno jednak broju 1 (1 označava Zemlju).

uvidjeti zabludu i vratiti vam se čime ćete vi dobiti jedan grad više. Osnovni će vam zadatak biti osigurati nesmetan dotok hrane i materijala. Već nakon nekoliko poteza susrest ćete se s prvim problemom - nedostatkom svih materijala. Pomognite si izgradnjom rudnika, postrojenja za obradu sirovina i tvornica za proizvodnju potrebnih roba. Kako ne biste gladovali, a nemojte zaboraviti da zalihe hrane koje ste ukrcali na Zemlji nisu vječne, morat ćete sagraditi staklenike za uzgoj povrća, te postrojenja za proizvodnju i obnovu zraka. Prenapučena, površinska postrojenja bez prostorija za odmor i rekreaciju, utjecat će



OUTPOST



Prikaz površinskog dijela grada...



Podzemni dio grada

na moral stanovnika kolonije, te će teški životni uvjeti dovesti do povećanog mortaliteta i nezadovoljstva. Što prije prokopajte površinski sloj i u unutrašnjosti sagradite prostorije za odmor i rekreaciju. Naime, dubinske su zone sigurnije od površinskih (kako nema atmosfere niste zaštićeni od padova raznih objekata iz svemira). Na taj ste način osigurali još nekoliko bitnih uvjeta za opstanak - jedan od osnovnih je povećanje nataliteta vaše kolonije.

Kako biste osigurali dovoljan broj visoko obrazovanih stanovnika, sagradit ćete i sveučilište, za osiguranje reda policijsku stanicu, za rješavanje zdravstvenih problema zdravstvenu stanicu, parkove za šetnju itd.... Potrebno je izgraditi laboratorije u kojima će vaši stanovnici tragati za novim, ili već zaboravljenim tehnologijama. Kao i u MicroProse-ovoj (Sid Meyer) Civilizaciji, odjednom možete razvijati samo jednu stvar, ali tome možete doskočiti gradnjom više laboratorija kojima je različit

Outpost znanstvena istraživanja

APPLIED SCIENCES

ASTRONOMY
- ASTROPHYSICS (Celestial Navigation)
- BASIC ASTRONOMY (Meteor Alert)
- PLANETARY ASTRONOMY (Local Planet)
- STELLAR ASTRONOMY (Solar Flare Alert)

BIOLOGY
- MEDICINE (Suspended Animation)
  - PHARMACOLOGY (Health Improvement)
    - ALIEN PHARMAC. (Alien Virus Cure)
- EXOBIOLOGY (New Food Source)
- PLANT BIOLOGY (Terraforming Microbe)
  - AGRICULT. (Improved Food Production)
- PHYSIOLOGY
  - ANATOMY
  - COMPARATIVE PHYSIOL. (General Health Improv.)
- EMBRYOLOGY (Infant Survival Improvement)
- IMMUNOLOGY
- ENTOMOLOGY
- ECOLOGY
  - ALIEN
    - ATMOSHERE
    - TERRESTIAL
    - MARINE (Meterology)

CHEMISTRY
- BIOCHEMISTRY
- PHYSICAL CHEMISTRY
  - METALURGY
  - MATERIAL PROCESSING (Impr. Smelter)
- QUANTUM CHEMISTRY (Improved SPEW)

PLANETARY SCIENCES
- METEOROLOGY (Weather Prediction)
- GEOGRAPHY (Map with Coordinates)
- GEOLOGY
  - TERRESTIAL
    - TEUTONICS (Earthquake Prediction)
    - MINEROLOGY (Find Minerals Faster)
    - VULCANIZATION (V. Activ.Prediction)
  - MINERAL RESOURCES
    - TERRESTIAL (Improved Mining)
    - EXTRATERRESTIAL (Command Facility)
  - ENGINEERING GEOLOGY (Road Building)

MATHEMATICS (Factory Efficiency)

COMPUTER SCIENCES
- ARTIFICIAL INTELLIGENCE (Hot Labs)
  - AI MANAGER (Multiple AIs)
  - AI PERSONALITY (No AI Problems)
  - SPACE PROBE (Intelligent Space Probes)
  - ROBOTICS 1
    - AIRBOTS
    - REPAIR ROBOTS
    - HUMAN WORKER REPLACEMENTS (Improved Morale)
- ADVANCED PROCESSORS (Improved Commercial)
- SYSTEMS ANALYSIS
  - EFFICIENCY STUDIES 1 (Factory Production Improvement)
  - EFFICIENCY STUDIES 2 (Admin Facility, Tech Level Advancement)

PHYSICS
- AEROSPACE
  - WIND TUNNELS
  - SPACECRAFT TEST & ANALYSIS
    - ORBITAL SPACE STATION (Space Dock, Space Factory, Space Lab)
  - SATELLITES AND PROBES
- COMMUNICATIONS
  - HARSH a.s.p. (Imprvd. Communications)
  - SETI
- ORBITAL MECHANICS
  - ELECTRICAL ENGINEERING
    - ROBOTICS 2
- OPTICS
  - ALTERNATE ADVANCED SYSTEMS (Geothermal Power Source)
- PROPULSION SYSTEMS
  - STANDARD PROPULSION SPACECRAFT
    - ASTEROID MINER
    - HEAVY LIFTER
    - LOW ORBIT FREIGHTER (Sp. Program)
- THEORETICAL PHYSICS (Improved Labs, Tokamak Reactors)
  - ANTI MATTER
  - NUCLEAR PHYSICS
  - PLASMA PHYSICS
    - SUPERCONDUCTIVITY (Mass Driver, Monorails)
  - QUANTUM MECHANICS

SOCIAL SCIENCES
- ECONOMICS (Trade Improvement)
- POLITICAL SCIENCE
  - PSYCHOLOGY (Improved Residence)
  - TRADE NEGOTIATIONS
  - ADVANCED TEACHING TECHNIQUES (Improved University)
- SOCIOLOGY
  - CROWD CONTROL (Impr. Crowd Control)
  - INDUSTRIAL SOCIOLOGY
  - SOCIAL STRATIFICATION
  - CULTURAL
- URBAN STUDIES
  - CITY PLANNING (Improved Colony Plan.)
  - POLICE STUDIES (Improved Police)

HUMANITIES
- DRAMA
- FINE ARTS
- HISTORY
- MUSIC
- PHILOSOPHY

**

HOT LAB RESEARCH

BIOLOGY
- GENETICS
  - GENETIC ENGINEERING (Life Extention)
    - AGRICULTURE 2 (Improved Food)

COMPUTER SCIENCES
- NANOTECH 1

PHYSICS
- NANOTECH 2
  - NANOMACHINES
    - ASSEMBER
    - REPLICATOR
      - CONSTRUCTION (Factory Prod Incr, Nanotech Factory)
      - MINING
      - MEDICAL
      - TERRAFORMING
      - FOOD PRODUCTION

OUTPOST

istraživački pravac. U svakom slučaju, gledajte da se bar jedan laboratorij (istraživački centar) bavi osnovnim istraživačkim aktivnostima (Basic Research), te da čim prije otkrijete Nanotechnology Facilities, čime ćete zauvijek riješiti problem nedostatka materijala. O vašim željama i potrebama ovisit će i razvoj kolonije. Da li ćete planetu pretvoriti u jednu sličnu Zemlji ili ćete se posvetiti istraživanju Svemira. Sierra-ini scenaristi su vam dopustili da sami odlučite. Mi smo, na primjer, silno željeli ugledati zelenu površinu na nekad pustom terenu, ali ni nakon 3000 poteza to nismo dočekali. Od prvog pogleda na ekran, okružje će vas neodoljivo podsjećati na SimCity 2000. Ustvari, igru i možemo nazvati SimCity 2000 u svemiru, iako nije od istog proizvođača. Kao i već gore pomenut, OUTPOST je također napravljen u 3D izometriji i svoju koloniju gradite na gotovo identičan način kao i bilo koji zemaljski grad u prethodniku, s tim da u OUTPOST-u osim u širinu gradite i u dubinu. Međutim, već nakon samo nekoliko poteza, možete zaključiti da je OUTPOST ipak neusporedivo složeniji nego što će SC 2000 ikada biti. Moramo primijetiti i nekoliko loših stvari. Već vam je sigurno jasno da ideja, pa i izvedba, nisu previše originalni. Jednako tako, igra je spora čak i za igre ove vrste, kojima dinamika niti inače nije jača strana. Iako znamo da Windows-i u 256 boja nisu previše brzi ni na jakom računalu, ako nemate bar 8 MB RAM-a načekat ćete se kad odlučite odjednom preskočiti više od 50 poteza. Verzija za disk, koju smo mi imali čast pobliže pregledati, ima nekoliko nezgodnih bugova, koji se renomiranoj kući kao što je Sierra baš i nisu trebali dogoditi. Za iduće razdoblje Sierra već najavljuje nekoliko poboljšanja. Kao prvu nadogradnju ponudit će gradnju cesta i jednotračnih pruga, trgovinu među kolonijama te novi, početnički, nivo. Nakon toga slijedit će još nekoliko dodataka, prvi od njih bit će OUTPOST PLANET PACK, koji će povećat broj zvijezda i planeta prema kojima će vaši stanovnici moći putovati. Nakon njega, početkom 1995. godine, slijedit će drugi dodatak koji će igraču dozvoliti da sam kreira planet, te dodatak broj tri koji će omogućiti susrete, trgovinu i sukobe s drugim vrstama. Na kraju možemo zaključiti: Ako vam se dopao SimCity, OUTPOST će vam se, u najmanju ruku dopasti jednako. U svakom slučaju, vrijedi je vidjeti.

Dubravko Mihalić

PC	ZVUK	70	%
A	GRAFIKA	98	%
SB	IGRIVOST	80	%
CD	IDEJA	60	%

386DX, 4 RAM, 12 HD, WIN.

TOP LISTA

PC	AMIGA 1200
1. ALADDIN	1. PINBALL ILLUSIONS
2. COLONIZATION	2. ALADDIN
3. DOOM2	3. ROADKILL
4. DESERT STRIKE	4. DREAMWEB
5. QUARANTINE	5. SUPER STARDUST
6. DARK LEGIONS	6. THE LION KING
7. REUNION	7. ALIEN BREED TOWER ASSAULT
8. MASTER OF MAGIC	8. RISE OF THE ROBOTS
9. TRANSPORT TYCOON	9. THEME PARK
10.SETTLERS	10. LITIL DIVIL

CD	AMIGA 500
1. LION KING	1. MORTAL KOMBAT 2
2. NASCAR RACING	2. UNIVERSE
3. OUTPOST	3. SENSIBLE WORLD OF SOCCER
4. MAD DOG II	4. RUFF'N'TUMBLE
5. CRIME PATROL	5. DEATH MASK
6. MEGARACE	6. SHADOW FIGHTER
7. NHL HOCKEY 95'	7. JUNGLE STRIKE
8. LITTLE BIG ADVENTURE	8. POWER DRIVE
9. MYST	9. FIELDS OF GLORY
10.UNDER A KILLING MOON	10. ZEEWOLF



KA-50 HOKUM nije na početku bio ozbiljno shvaćen od NATO pakta, koji se pomalo šalio na njegov račun da bi kasnije, kada je o njemu više saznao, shvatio da je HOKUM prava prijetnja za sve dotadašnje NATO helikoptere i tenkove. Za to postoje mnogi razlozi a jedan od najvažnijih je njegova nevjerojatna čvrstoća. Njegov oklop, sastavljen od posebnih materijala, ne može probiti izravan pogodak 23 milimetarskog topa. Nije nam poznato čime ga srušiti, osim haubicom od 155mm. Osim toga on je izuzetno tih,brz i stabilan helikopter izuzetnih manevarskih sposobnosti, kojim je ujedno i vrlo lako upravljati. Jedina mu je mana što je jednosjed, a to za današnje uvjete ratovanja nije dovoljno.

HOKUM KA-50



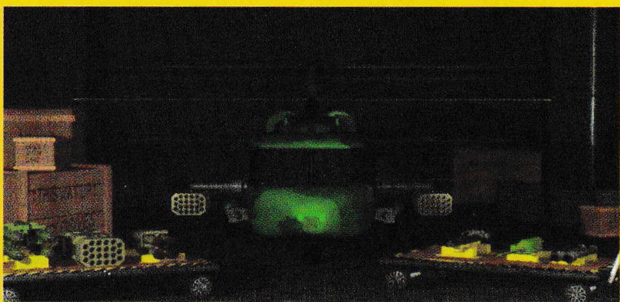
BELL AH-1 COBRA
TIP: BORBENI, USA, DVOSJED
BRZINA: 280 KM/H, DOMET: 490 KM



KAMOV KA-50 HOKUM
TIP: BORBENI, SU, JEDNOSJED
BRZINA: 350 KM/H DOMET: 650 KM



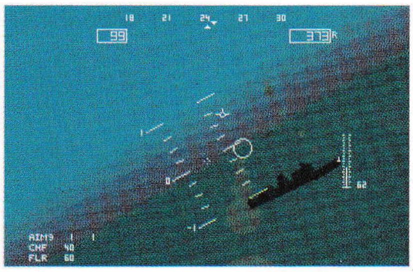
MI8-HIP
TIP: TRANSPORTNI, SU, 3/2 + 24/ 4000 KG
BRZINA: 260 KM/H



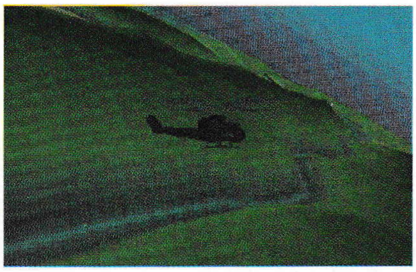
WESTLAND-LYNX
TIP: VIŠENAMJENSKI, USA, 2+3083 KG
BRZINA: 273 KM/H DOMET: 628 KM

UDRI GUSARA IZ ZRAKA

U ovoj simulaciji, koja je dobila ime po ruskom helikopteru KA-50 HOKUM-u, kojeg još zovu WEREWOLF, vi se nalazite u ulozi pilota multinacionalnih snaga koje su dobile zadatak da očiste Južnokinesko more od gusara. Na raspolaganju su vam četiri tipa helikoptera: HOKUM ,BELL AH-1 COBRA prva leteća tvrđava koja je napravljena, MI-8 HIP jedan od najčešćih svjetskih helikoptera i jedan od najsvestranijih, WESTLAND LYNX najbrži helikopter sa najboljim manevarskim sposobnostima. Vaši neprijatelji su dobro naoružani gusari koji su se specijalizirali za pljačkanje trgovačkih brodova. Oni, koristeći glisere i helikoptere, sustignu brodove, popnu se na njih, pobiju posadu, prekrcaju teret, a brod potope brzo i učinkovito, bez svjedoka. Kada to nisu više mogle trpjeti, vlade raznih zemalja, odlučile su se na akciju. Tu počinje vaš posao. On je u osnovi jednostavan: nađi i uništi gusare. Međutim,



Napad na gusarski brod



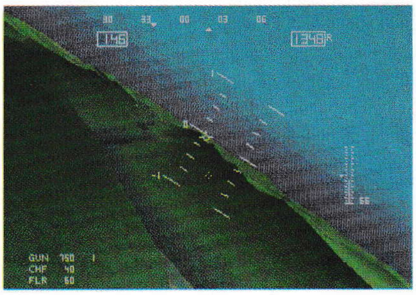
Helikopteri su napravljeni vrlo detaljno



Vatrena moć je ogromna



Slike baze su u SVGA grafici

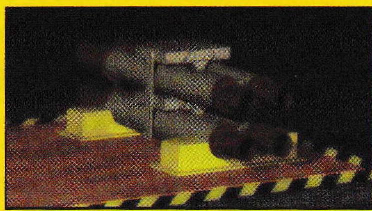


Lijepo osjenčani teren

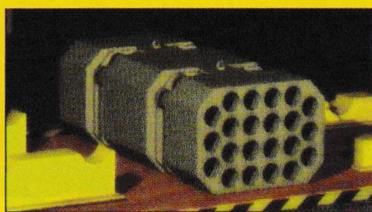
nije sve baš jednostavno, i gusari znaju dobro uzvratiti vatru. A osim toga, oni imaju ono što vi nemate - helikopter APACHE. Borba neće biti jednostavna, ali vjerujte, Hokum je prava zvijer. Prije leta dobro isplanirajte svoj put kako biste izbjegli najopasnija mjesta. Morate paziti i na to da ne pošaljete Hokuma predaleko u akciju kako bi imao goriva i za povratak. Ne bi bilo pametno srušiti se na gusarskom području i pokušati povratak pješice ili plivajući. Osim toga, pazite koji helikopter šaljete na pojedine zadatke (npr. ne šaljite MI-8 u najžešću i najtežu borbu jer je on transportni helikopter). Ukoliko vam se sve ovo neda raditi, (jer ste vi ipak ljubitelj razaranja), možete taj posao ostaviti računalu da ga on obavi za vas i sam izabere adekvatan helić i naoružanje. Ako vam to nije dovoljno, ostavite računalu da vozi umjesto vas. Vi to promatrajte na mapi i kad računalo doveze helikopter do cilja, vi tada uđite u Hokuma (u svaki helikopter možete ući u svakom trenutku) ugasite autopilota i navalite na mete. Uživajte dok sve ne uništite i vratite se na brod. Ponekad će vaš cilj biti brod ili helikopter,a ponekad baza. U nekim ćete misijama spašavati prijatelje ili pak imati za zadatak dostavu zaliha. Ukratko, nećete se dosađivati. Možete i sami ručno planirati misije i tako imati potpuni nadzor nad igrom, iako planer u kojem to radite nije baš najjednostavniji za upotrebu. Prije nego što se otisnete s broda na zadatak, saznat ćete mnoštvo korisnih informacija, koje bi bilo korisno zapisati (kada krenete na zadatak do tih podataka ne možete više doći). Nakon što nekoliko puta isprašite neprijatelja, on se opameti pa nabavi jače oružje poput SAM-ova ili AAAS-ova, što mu i nije problem obzirom na količinu novca kojom raspolaže. Ukoliko budete uspješni u proganjanju neprijatelja i očistite jedno područje, gusari će se povući iz njega, a trgovački brodovi će tuda učestalije prolaziti. Ukratko, ovo je jedna od najboljih simulacija helikoptera. Igra je vrlo igriva, srednje teška, taktički odlična, grafički vrlo detaljna i jedina joj je mana što za pogon mora imati minimum 486 DX 33 pa nije ni čudno što se glatko odvija, iako je u MCGA ili SVGA grafici. M.K.



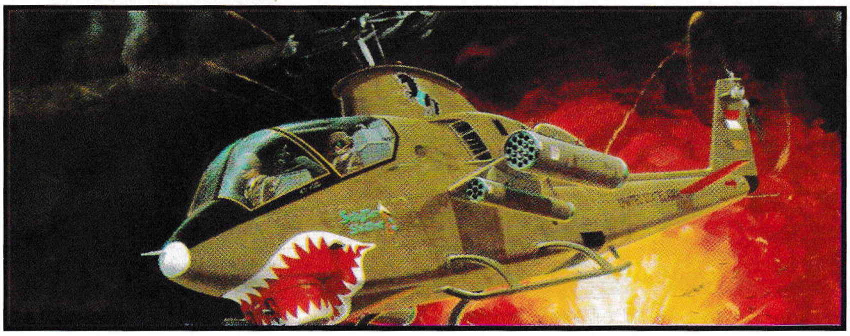
MAVERICK - FIRE & FORGET RAKETA ZRAK-ZEMLJA, DOMETA 25 KM ZA UNIŠTAVANJE CILJEVA NA KOPNU I MORU



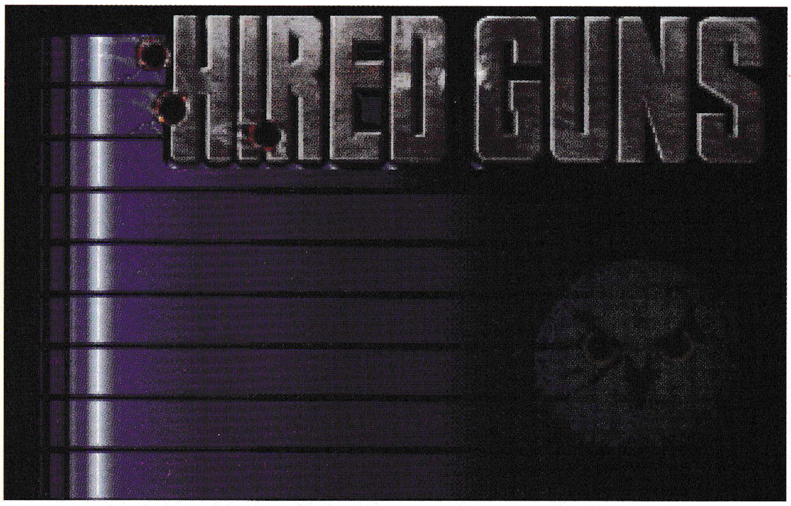
TOW - ŽICOM NAVOĐENE RAKETE ZRAK-ZEMLJA ZA UNIŠTAVANJE OKLOPLJENIH CILJEVA NA KOPNU I MORU DOMETA 4 KM



SAĆASTI LANSER (NEVOĐENE RAKETE) DOMETA 3 KM



PC	ZVUK	80	%
	GRAFIKA	85	%
SB	IGRIVOST	85	%
	IDEJA	70	%
	486DX, 4MB,SB		

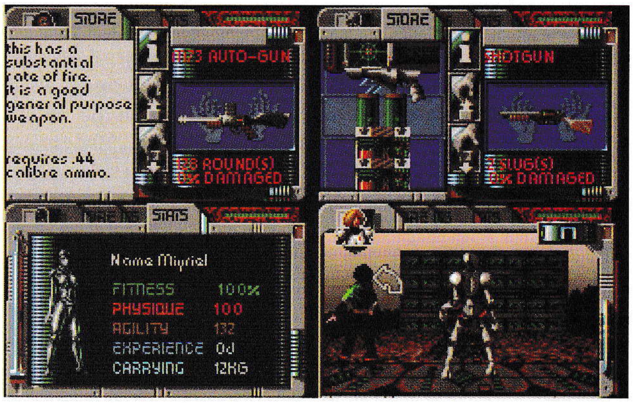


Što se još, osim pokera, može igrati sa četiri igrača??? Razna čudovišta odlučila su se naseliti na vašu planetu. No, vama se ne sviđa da svaki dan sus-re-ćete njihova ružna lica pa ste ih odlučili eliminirati zauvijek. Sami, ili uz pomoć prijatelja, odlučili ste preuzeti stvar u svoje ruke i sjedate za računalo.

U ne tako dalekoj budućnosti (slobodnom procjenom 20246. godina) u nadi da će naći vodu i hranu, na jednu od vaših planeta (planete koje naseljavaju, naravno, ljudi) došla su razna čudovišta. Naravno, na ovoj planeti nema mjesta zajednički život, pa ste čvrsto odlučili da oni moraju otići. Ali, njima se tu svidjelo i ne namjeravaju otići bez borbe, a nakon borbe odlaze u kovčezima (he,he). Obzirom na to da ih ima nekoliko stotina tisuća više, vi ste donijeli konačnu odluku, ako ja ne mogu ovdje živjeti, onda neće nitko!!!! Naravno, jedino rješenje je dignuti cijelu planetu u "zrak" ili možda u svemir!? Softverska kuća Psygnosis je ponovo pokazala da je majstor svog posla. Uz pomoć programera DMA Designa (Lemmings, Walker) ovoga je puta napravila je igru tipa Doom. Riječ je o igri Hired Guns, jedinstvenoj po tome da je mogu igrati čak četiri igrača istovremeno (na istom računalu)! Na samom početku odabirete jedan od tri ponuđena moda: training, full compaign game ili short action game. Za početnike je training mode gdje se na pet jednostavnih nivoa mogu upoznati s igrom. Ista je stvar i sa short action game modom, koji se razlikuje od traininga po težini (samo za profesionalce). Ako ste za pravu igru, odaberite full compaing game. Nakon odabiranja moda



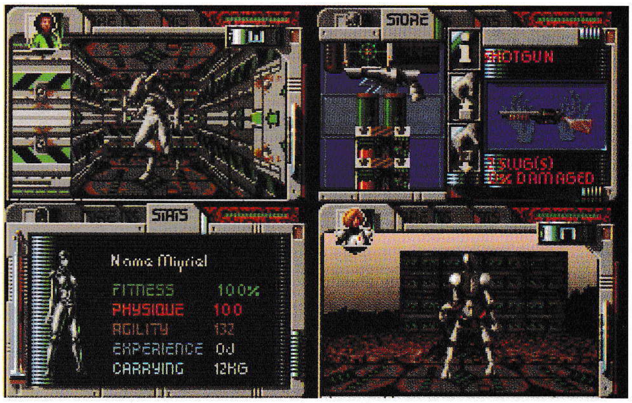
Zanimanje : Ubojica



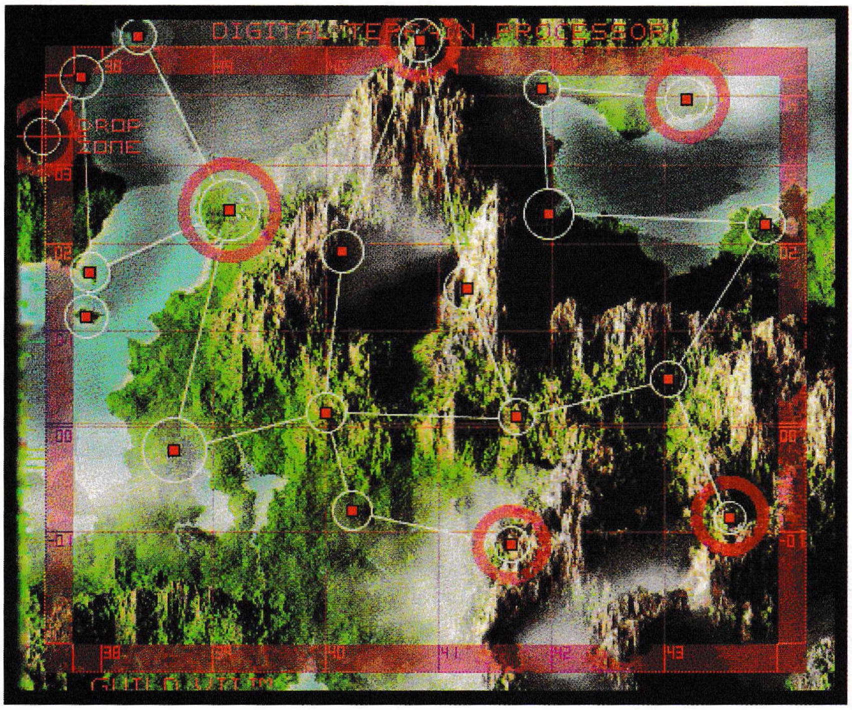
Naoružajte svoje ljude



Prvi nivo je prava pljuga...

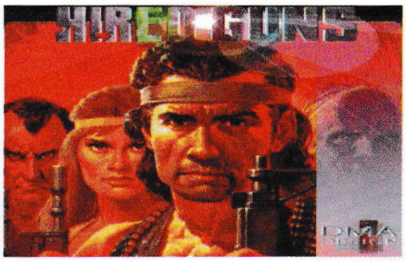


Prijatelj prirode...



Na nivoima označenim crvenom kružnicom, pronađite reaktore

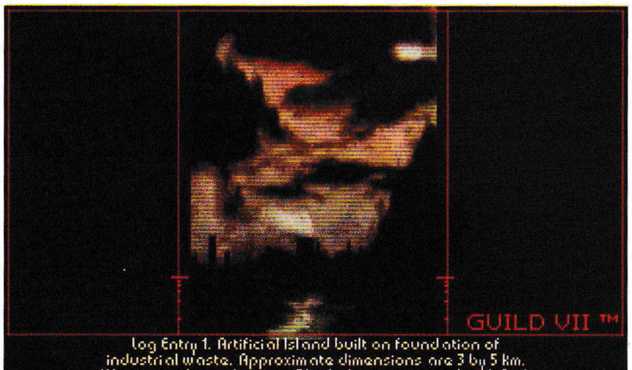
prebrojite svoje ljudstvo (prijatelje) i odaberite koliko će igrača igrati a igra je moguća kombinacijom tastature, miša ili joysticka. Kada ste se odlučili čime ćete igrati, došao je red da odaberete najdestruktivnije likove kojima ćete uništiti neprijatelja. Možete birati između dvanaest likova, od kojih svaki ima svoje prednosti i mane. Na gornjem dijelu ekrana možete vidjeti kako izgledaju vaši junaci. Iako nitko nije savršen, savjetujemo vam da izaberete robote zbog njihove izdržljivosti i otpornosti na razne otrove. Likove odabirete kursorskim strelicama i pritiskom na return. Nakon toga, na mapi treba odabrati svoju prvu misiju. Tijekom igre pucajte po svemu što se kreće (pucanje +gore), ali pazite na svoje suigrače. Municija vam je ograničena pa, iako je možete pokupiti na nekim nivoima, nemojte je rasipati. Na ekranu sa opremom (pucanje+desno) možete promijeniti oružje, uzeti hranu, nešto podići ili baciti na pod. Tu možete pogledati i čemu što služi uz pomoć info (I) ikone . S ovog ekrana možete otići na ekran sa mapom (pucanje +desno), naravno, ako ju imate u svojoj opremi. Poslije ovog ekrana slijedi ekran koji sadrži najvažnije podatke. Na njemu možete provjeriti koliki teret nosite, kolika su vam oštećenja (ako ste robot). Snimanje pozicije (ctrl+s) vrši se na praznu disketu koju morate prethodno formatirati. Ostale opcije možete pogledati pritiskom na tipku HELP, za one koji posjeduju PC pritiskom na ESC (vraćanje na mapu, učitavanje pozicije...). Cilj je postaviti na



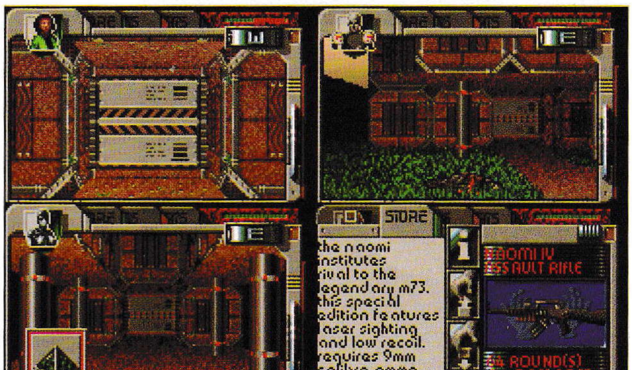
dvadesetprvom nivou postave četiri reaktora i pobjeći kroz izlaz. Reaktore možete naći samo na nivoima obilježenim crvenim krugom, pa ih tada morate vući kroz cijelu igru do kraja (pozor - vrlo su teški pa bez, barem jednog robota, nemate šanse). Što se grafike i zvuka tiče, Hired Guns je vrlo dobro izveden, na Amigama sa 2 ili više Mb memorije možete slušati i dodatne zvučne efekte. Igru smo testirali na Amigi 500 sa 1Mb memorije, koja je ujedno i minimalna konfiguracija, a ukoliko igrate u četvero, preporučljiva je Amiga 1200, koja je i optimalna za ovu igru. Novitet u igri su opcije za Joypad, s kojim možete igrati bez ikakvih problema. Igra zauzima 5 disketa, koje su srećom DOS pa se preko instaler-programa može vrlo jednostavno instalirati na hard disk. A tu je i dobra vijest za vlasnike PC računala jer se Psygnosis pobrinuo da se pojavi i PC verzija ove igre.

Demolition Band

	ZVUK	75	%
A	GRAFIKA	69	%
SB	IGRIVOST	91	%
CD	IDEJA	76	%
	386,4MB RAM/A500 5DD		



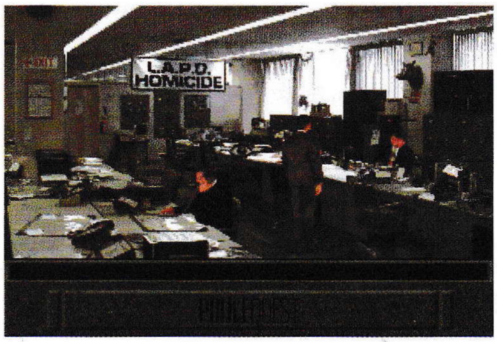
Krvavi početak priče... (zagrijavanje)



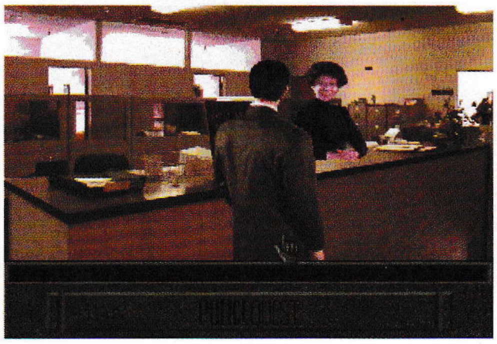
Pokupite svako s...e s poda.

Police Quest IV









Sierra,jedan od najboljih proizvođača avantura napravila je i četvrti nastavak Police Questa. Početka se svi sjećamo, EGA grafika, zvuk na PC-speakeru, ali i kao takve te igre su bile vrlo popularne. POLICE QUEST se razvijao uporedo sa Space Questom, King Questom, Larryem i drugima i tako je nastala ova, potpuno digitalizirana igra rađena po istinitoj priči o manijaku-ubojici koji nasumce ubija ljude.

Priča započinje ubojstvom policajca, vašeg partnera u kasno hladno veče u Los Angelesu. Igra nije preteška i uspjeli smo je odigrati uz međusobnu suradnju bez uputstava. Četvrti dio ove priče nema nikakve veze s prethodna tri osim po načinu igre, što je svima koji igraju Sierrine igre, već poznato. Uglavnom, postoje ikone pomoću kojih možete nešto pogledati, podignuti, koristiti, popričati s nekim ili pak koristiti nešto iz inventorija. Za razliku od grafike zvuk nije TAKO dobar već je sličniji prijašnjim nastavcima.

Igra je zanimljivija od mnogih filmova koje sam gledao i do samog kraja ne znate tko bi mogao biti ubojica, dok se mrtvaci samo gomilaju. Na kraju igre navedena su i imena glumaca koji tumače uloge u igri, a zanimljivost je da jednu od manjih uloga igra i Darryl F. Gates, detektiv koji je vodio ovaj slučaj u stvarnom životu. Na originalnom omotu se nalaze i upozorenja da igra nije prikladna za manju djecu, ali generacija Dooma i Mortal Kombata se ne treba na to obazirati. Što se tiče pojedinih prizora proizvođači nisu prešli granicu neukusa iako postoje i prizori striptiza, mrtvaca, a u hladnjaku ćete pred kraj igre naći i ljudsku glavu, pa onda razmislite hoćete li ili nećete igrati. Nema više uredne kancelarije već je sve razbacano i doima se stvarnim, ispunjavate formulare koje predajete nadležnim organima, prijavljujete dokaze (bez njih nikuda sinko) ...ako se sjećate vožnji autom u prethodnim dijelovima ovdje toga, hvala Bogu, nema pa je sada dovoljno kliknuti na mapi gdje želite otići. Naravno, igra nije stvarni život pa postoji i nekoliko glupih i nelogičnih stvari koje trebate napraviti. Dok ste u prethodnim dijelovima cijelu igru mogli proći gotovo bez upotrebe oružja ovdje to baš i nije slučaj. Tijekom igre sudjelovat ćete i u jednom vatrenom obračunu, a pištolj i lisice će se pokazati vrlo korisnim za uvjeravanje nekih ljudi. Igra je podijeljena na dane pa tako svaki dan možete otići u streljanu i vježbati gađanje, a negdje u zadnjim danima morat ćete i na službeno provjeravanje vaših pucačkih sposobnosti. Igra ima vrlo logičan tok stvari te je nije teško igrati, ali morate paziti da sve obavite kako se to od vas traži jer ako niste učinili i najmanju sitnicu, stajat će vas živaca da ih nadoknadite (ne kažemo da nećete uspjeti ali...). Svakim danom upoznavat ćete nove likove i nove sumnjivce, nailazit ćete na lažne tragove, dok će se krug sumnjivaca čas smanjivati, čas povećavati. Nemojte misliti da će ubojica strpljivo čekati da dođete do njega već će ponekad on dolaziti do vas tako da jedno vrijeme nećete znati što učiniti. Ova avantura, poput svojih prethodnica, ima sistem bodovanja po učinku. Za razliku od starijih, raznoraznih Questova ovdje se s bodovima škrtari i maksimalni broj bodova koje možete dobiti za učinjenu stvar je negdje između 2-3 boda.

Postoji nekoliko važnih sitnica: sva nova saznanja, ako je to moguće, zabilježite u svoj notes tako da njime kliknete na ono što

Zašto da?
Da,zbog toga što je ova igra jedna od najboljih Sierrinih avantura i zato što će se svidjeti svima koji vole prave zamršene avanture. Odlikuje se dobrom grafikom, zvukom i igrivošću koji su odlični argumenti za nabavku ove igre.
Zašto ne?
Jedine su primjedbe ovoj igri prevelika cijena i prevelik kapacitet na hard disku i na instalacijskim disketama. Možda vam se to čini previše za igru koju je napravila Sierra i za nekakvu običnu avanturu. Možda će se netko buniti zbog prevelikog kapaciteta ali i pogledajte malo u budućnost i vidjet ćete da dolazi vrijeme kada će sve igre i programi ići na najmanje 10 instalacijskih disketa i oko 20 MB na hard disku. Pitanje je da li se treba (bezuspješno) buniti ili se uklopiti u budućnost?

vas zanima, razgovarajte sa svima jer ćete često u tim razgovorima otkrit važne podatke i što je najvažnije, snimajte pozicije jer ćete i u neočekivanim situacijama zapadati u nevolje iz kojih nećete dovoljno brzo naći izlaz. Evo podataka koje možda nećete odmah primijetiti. Kada otkrijete mrtvo tijelo svog partnera sve što vam je potrebno naći ćete u prtljažniku automobila. Kasnije će vam biti potrebna šifra za ulazak u policijsko računalo (imaju 286-icu), a šifru ćete naći na slici koja se nalazi u ladici vašeg stola. Uskoro nakon prve upisane šifre saznat ćete neke vrlo važne podatke o smrti vašeg partnera, ali i neke stvari koje radije ne biste htjeli znati o njemu. Postoje i dirljivi dijelov npr. posjećujete partnerovu suprugu i objašnjavate joj uzroke njegove smrti. Jedan od najdosadnijih dijelova u igri su razgovori s mrtvozornikom, s kojim ćete se nažalost morati često sretati jer ubojica temeljito obavlja svoj posao. Moći ćete saznati sve što vas zanima o svakom pojedinom lešu, od načina na koji je ubijen do sadržaja nađenih pod noktima i vlakana na njegovoj odjeći. Ti vam razgovori vjerojatno neće biti zanimljivi, ali i to je dio policijskog života koji je ovdje tako vjerno dočaran. Sva sreća da je tamo i mrtvozornikov pomoćnik koji priča tako odvratno loše viceve da se jednostavno morate nasmijati. Postoje i druga mjesta na koja ćete često zalaziti. To su: policijska stanica s nezaobilaznim podrumskim prostorijama gdje se nalazi laboratorij, arhiva gdje predajete dokaze i vaš ured. Kada ulazite u policijsku zgradu dočekat će vas portir koji vas neće propustiti ukoliko karticu s imenom ne zakačite na odijelo. Kad se budete vraćali na mjesto zločina, uglavnom danju, moći ćete otići gore lijevo i desno s ekrana. Lijevo se nalaze dućani i restoran, gore zid izrešetan mecima, a desno kuća ubijenog dječaka čije ćete tijelo naći na samom početku igre. Tijekom igre otkrivat će se razna nova mjesta.

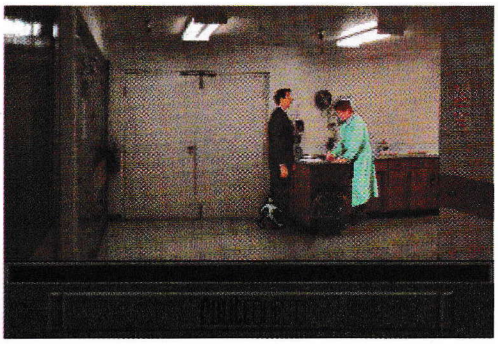
Čini nam se da je ova avantura jedna od najboljih ikad napravljenih. Izrazito nam se svidio i Space Quest 5 koji je, za razliku od ove igre, duhovita i domišljata igra. Preporučujemo ju svim ljubiteljima Sierrinih igara i dobrih avantura. Ako ste pažljivo čitali tekst vidjeli ste da smo natuknuli dosta važnih stvari koje morate učiniti kako biste napredovali.

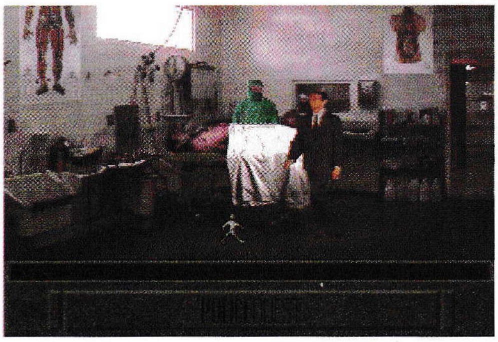
Na vama je dakle da nabavite igru i da se potrudite doći do kraja. Ako negdje stvarno zapnete, ne predajte se.

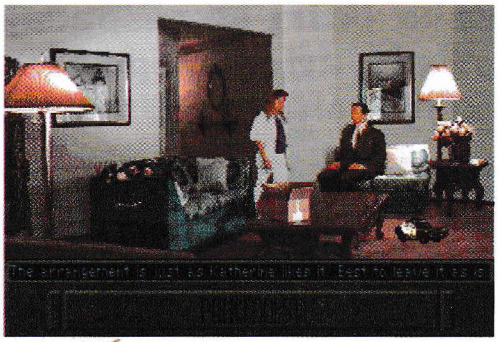
Otvorite oči i načulite uši jer je lako moguće da je ubojica negdje blizu vas!

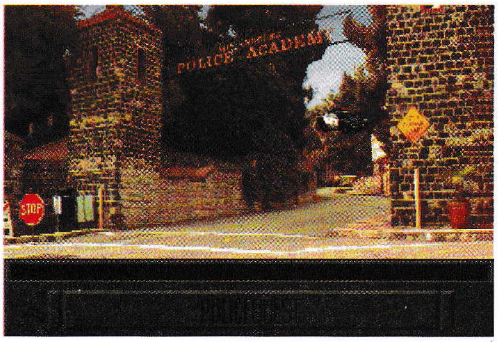
Filip Sladetić & Ivan Rališ

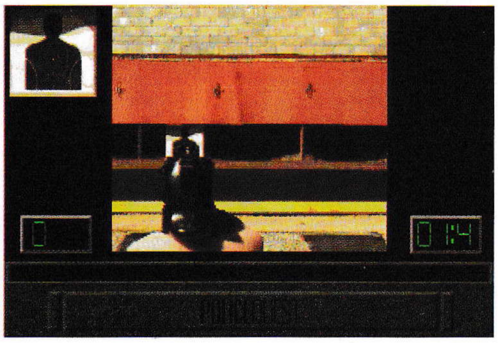
PC	ZVUK	85	%
A	GRAFIKA	90	%
SB	IGRIVOST	90	%
CD	IDEJA	95	%
386SX, 4MB RAM, 28MB			



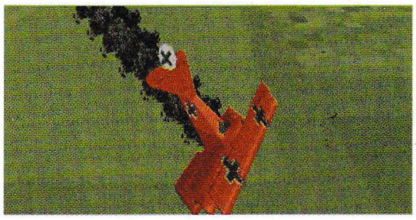




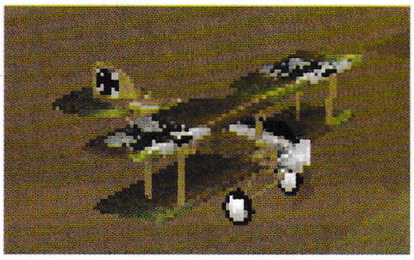






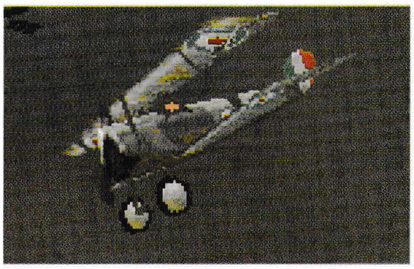


Ako želite pucačinu bez neke velike realnosti i ideje, onda je ovo igra za vas. Grafika je odlična, a efekti uništavanja protivnika (ili saveznika) ostavit će vas bez daha (krila se raspadaju svako na svoju stranu, avioni lijepo padaju ostavljajući za sobom stupove dima)

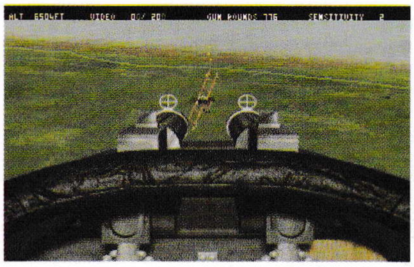


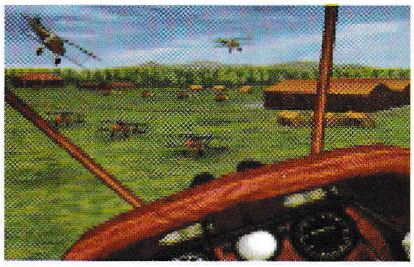
Dawn Patrol još jedno izdanje tvrtke Rowan Software i ne donosi ništa novoga. Iako su ljudi iz Rowana htjeli napraviti dosad najbolju simulaciju aviona iz prvog svjetskog rata ne može se reći da su u tome uspjeli. Ako želite pucačinu bez neke velike realnosti i ideje,onda je ovo igra za vas.Grafika je odlična,a efekti uništavanja protivnika(ili saveznika) ostavit će vas bez daha(krila se raspadaju svako na svoju stranu,avioni lijepo padaju ostavljajući za sobom stupove dima).Za one koji vole realne simulacije savjetujemo da ne nabavljaju ovu igru. Nećete moći birati svoga pilota,već ćete morati izabrati jednog od ponuđenih,a misije su vrlo loše razrađene i neodređene (često nećete znati kada ste završili misiju ili kada je treba prekinuti). Nema ni polijetanja ni slijetanja, svaka misija počinje i završava u zraku (ako ste toliko sretni da vas ne sruše). Kroz igru prelistavate knjigu u kojoj možete saznati mnogo informacija o asovima, raznim avionima kojima mežete upravljati i druge razne zanimljivosti tako da Dawn Patrol više sliči prelistavanju nekog povijesnog udžbenika.Pa čak i toj knjizi od sto i šezdeset stranica nisu opisani svi avioni i svi poznatiji piloti. Tekst misija možete prepravljati mijenjajući broj aviona, tip aviona, formaciju i dr. Na svakoj stranici je jedna misija koja predstavlja povijesnu borbu (koja je opisana u tekstu). Igra ima i neželjene sitnice iz stvarnih zračnih borbi (zaglavljeni mitraljez, dugotrajno punjenje mitraljeza i dr) Grafika i zvuk su možda jedina stvar koja će vas držati uz ovu igru. Možemo reći da ova simulacija nije ništa bolja od slavnog Wingsa i Red Barona.

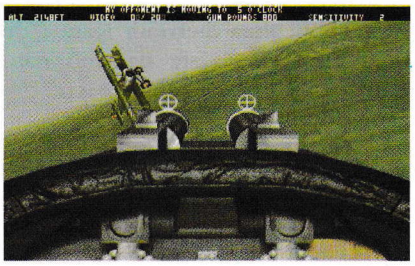
Ivan Rubelj & Danijel Bižić



PC	ZVUK	75	%
	GRAFIKA	67	%
SB	IGRIVOST	42	%
	IDEJA	50	%
	386, 4MB RAM		









Predstavljamo, predstavljamo...

CREATIVE LABS 3DO BLASTER - RISC TEHNOLOGIJA U SLUŽBI ZABAVE

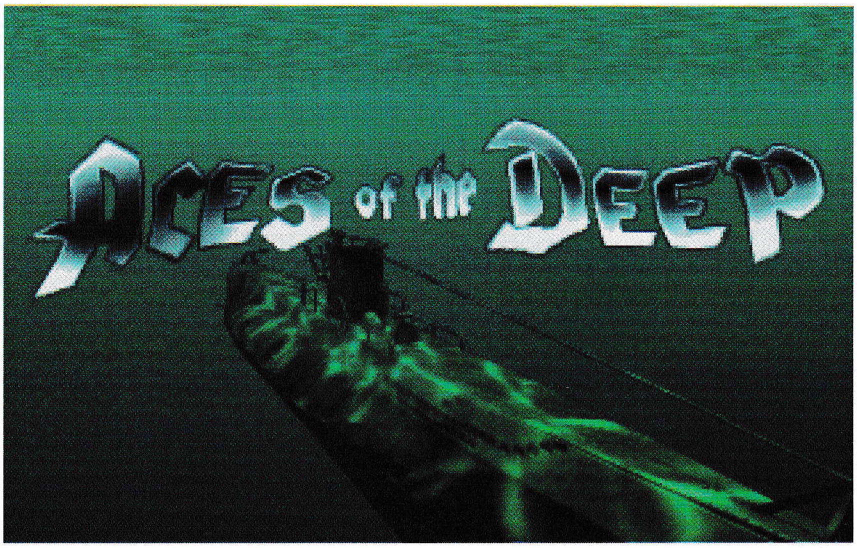
U ovoj rubrici ovoga puta smo se odlučili predstaviti vam nešto sasvim novo i zabavno. 3DO BLASTER je dodatak, koji će vaše PC računalo pretvoriti u vrlo moćnu spravicu za ludu zabavu. To se pogotovo odnosi na one vlasnike koji posjeduju 386 ili slabija računala za koja iz dana u dan postoji sve više igara koje ne mogu pokrenuti zbog "sporosti" svojih procesora. 3DO BLASTER omogućit će vam da igrate odlične igre, s briljantnom grafikom i zvukom Dolby Surround kvalitete. Za to će se pobrinuti jedan moćan RISC procesor i dva video čipa koji su ugrađeni u 3DO karticu. Njihov je jedini zadatak da se brinu o igrama koje pokrećete s CD ROM-a. Instaliranje cijelokupne opreme na računalo vrlo je jednostavno, čak bih rekao i zabavno, zahvaljujući dobrim priručnicima i instalacijskom softwareu. Programi za 3DO BLASTER rade isključivo pod Windowsima. Moram priznati da nisam dosad vidio niti jednu aplikaciju koja je pod ovom platformom radila tako brzo. Za pokretanje nekog programa ili igre pod 3DO potrebno je samo umetnuti CD u drive i pokrenuti ikonu ispod koje piše 3DO Player. Sve komande nakon toga zadaju se preko konzole koja je s dugačkim kablom (dovoljno dugim da dosegne vašu omiljenu fotelju) povezana s PC-jem. Grafička rezolucija je za igre više nego odlična. Proizvođač preporuča upotrebu VGA rezolucije 640x480 u 256 boja, premda je pod nekim uvjetima moguće upotrijebiti i maksimalnu rezoluciju od 800x600 u zadivljujućih 65535 boja. Za ovakav tip zabave, to je više nego dovoljno. 3DO BLASTER ugrađen u PC moguće je, preko adaptera, spojiti i sa običnim televizorom. U tom slučaju moguće je koristiti i 3D naočale i Light Gun u nekim aplikacijama koje to podržavaju. Od softwarea za ovu vrstu igara postoji već mnogo naslova. Neki su preneseni iz klasičnih PC igara, dok su drugi napisani upravo za 3DO i iskorištavaju sve prednosti ove naprave. Uz igre postoji i mnogo drugih, posebno edukativnih programa. U vrijeme dok smo testirali 3DO BLASTER, na našem računalu rađene su mnoge druge stvari, koje su potrebne da bi Hacker nastao i nismo primjetili nikakve probleme u njegovom radu. 3DO idealno je rješenje za one koji ne vole da im djeca puno čeprkaju po njihovi "ozbiljnim" datotekama na računalu, a ipak im dozvoljavaju da se na njemu igraju i tako upoznaju njegove tajne.

**Zahvaljujemo poduzeću
ALGORITAM, GAJEVA 12,
ZAGREB
TEL. 01/425-518
01/277-399
na ustupljenoj opremi.**

OPREMA POTREBNA ZA POKRETANJE 3DO BLASTERA:

386 SX ILI NEKI JAČI PROCESOR
CREATIVE LABS CR-563 DOUBLE SPEED CD-ROM
2Mb SLOBODNOG PROSTORA NA TVRDOM DISKU
VGA MONITOR
VGA VIDEO KARTICA S TZV. FEATURE PRIKLJUČKOM
SOUND BLASTER 16 ILI JAČI
ZVUČNICI ILI SLUŠALICE
MICROSOFT WINDOWS 3.1

CIJENA :
3DO BLASTER - 3070 KN
GAME BLASTER - 2687 KN
- SOUND BLASTER 16
- CR-563 CD-ROM DVOSTRUKE BRZINE
- STEREO ZVUČICI I JOYSTICK
- 8 CD NASLOVA S IGRAMA

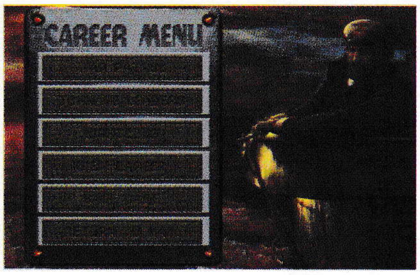




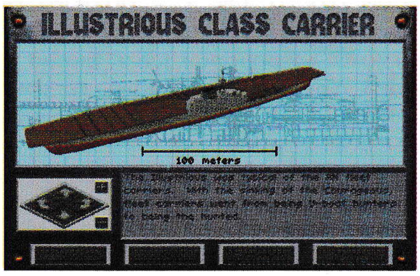


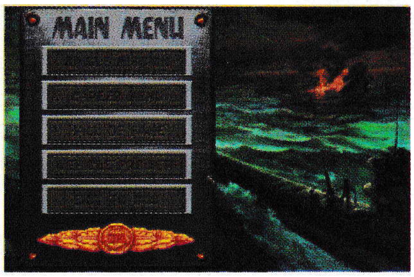
Izgleda da je vrlo dobar njemački ratni serijal "DAS BOOT" inspirirao i dečke iz Dynamixa. Izdali su još jednu iz serije igara ACES OF ... i opet postigli zapaženi uspjeh. Ova je igra najbolja simulacija podmornice do sada. Uvodi vas u ulogu zapovjednika njemačke podmornice iz 2.svjetskog rata.

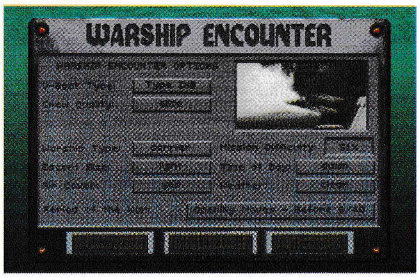
Da se podsjetimo. Njemačka je u drugom, kao i u prvom svjetskom ratu, prednjačila u podmorničkom ratovanju. Svoj nedostatak velikih borbenih brodova Njemačka je pokušala nadomjestiti velikim brojem podmornica, koje su predstavljale male, ali ubojite plovne jedinice. Osim vodeće tehnologije u izradi podmornica, Nijemci su razvili i posebnu taktiku, tzv. "Vučji čopor". Sve je to dovelo do golemih gubitaka saveznika (samo u studenom 1942. potopljeno je 106 brodova ukupne tonaže veće od 630.000 tona). Okušajte se i vi u vođenju jedne od tih podmornica i uđite u povijest kao sjajni njemački podmornički as. Igra je najsličnija simulaciji, SILENT SERVICE, ali, normalno, od nje je puno bolja. Uvodni meni je standardan za Dynamixove igre. Pojedinačna misija ili karijera, te pregled svih brodova u igri. U slučaju izbora pojedinačne misije, izabirete ili jednu od brojnih povijesnih misija ili sami kreirate nešto atraktivnije. U samostalnom kreiranju misije moguće je odrediti sve, od broja podmornica, vrsta podmornica, kvalitete posade, vremenskih uvjeta, pa do broja brodova, vrsta brodova i zračne zaštite. Osim toga, tu su i različiti stupnjevi težine igranja koji se mogu prilagoditi tako da svako igra simulaciju onako kako mu odgovara. I konačno, sama simulacija... Ako ste izabrali pojedinačnu misiju, odmah se nalazite u području djelovanja. U slučaju karijere, odnosno ratne patrole, prvo treba naći zanimljive ciljeve. Na karti su uočljivi saveznički brodovi koji predstavljaju potencijalni plijen. Mišem označite najbliži cilj i prikazat će Vam se svi podaci o njemu u desnom dijelu borbene karte. Ako je udaljen, slobodno mu se približite ploveći po površini. Ispod karte se nalazi dio s različitim sličicama koje služe

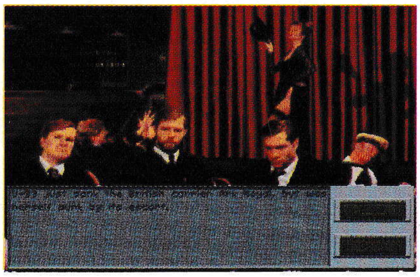


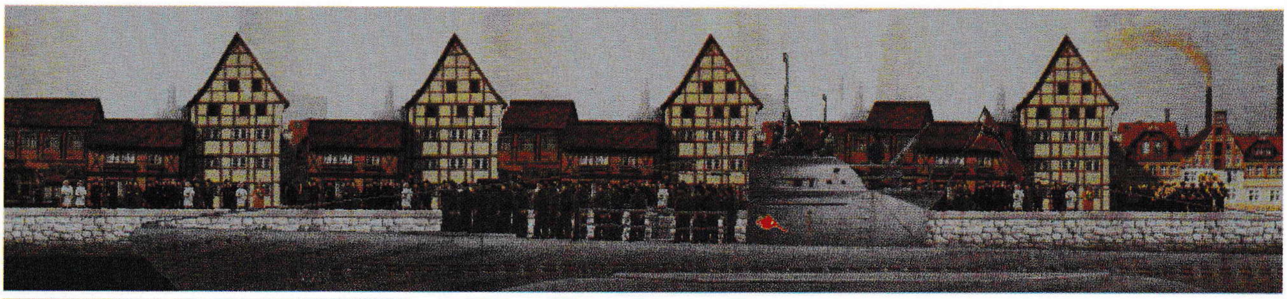


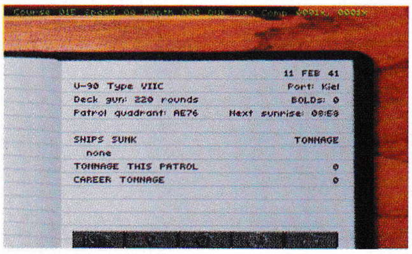








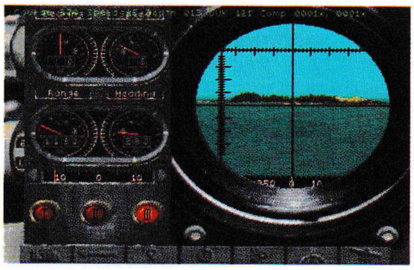




Brodski dnevnik



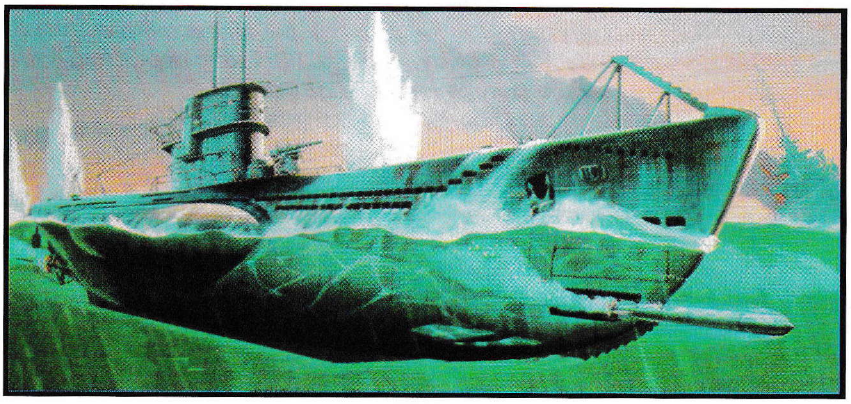
za upravljanje podmornicom. Prva predstavlja komandni most (stisni F1). S komandnog mosta može se stići do svih drugih važnijih mjesta u podmornici. Druga je takozvana "dojavna cijev"kojom komunicirate sa svojim oficirima, inžinjerom, vezistom itd. Odande se i zapovijeda ispuštanje nafte, tiha vožnja ili napuštanje podmornice. Ostale sličice služe za podešavanje brzine, smjera, brzine protoka vremena i dubine. S komandnog mosta se mogu vidjeti i zvijezde noćnog neba nad Atlantikom. Tu je i dalekozor za promatranje udaljenih ciljeva. Posada sama upravlja topovima. Sve u svemu, jako zgodno riješeno. Do istog izvještaja može se doći na tri načina: preko komandnog mosta, iz sličica na dnu ekrana ili direktno preko tipki. Nakon kratkog upoznavanja komandi i prilagođavanja tipu podmornice, vrijeme je za napad! Ako je cilj neki prateći razarač ili još gore krstarica, oprez! Njihov sonar može jako brzo otkucati zadnje trenutke vašeg života. Na karti je nacrtan i smjer kamo je on usmjerio svoj sonar. Zato, čim mu se približite, brzo se spustite na dubinu periskopa (oko 13m) i smanjite brzinu. Periskop ima dva stupnja povećanja, 1.5x i 6x. Periskopom odredite cilj i ispalite torpedo. Ako vas otkrije, što prije zaronite na sigurniju dubinu gdje vas ni njegov sonar ni dubinske bombe neće moći dohvatiti. Sve je to u igri prilično realno napravljeno, a posebno zvukovi. Nemojte da vas iznenade digitalizirane slike i glasovi posade koji vam na njemačkom ili engleskom jeziku izvještavaju o stanju podmornice. Zvuk kojem se najviše trebate radovati je zvuk savijanja metala potonulog broda. Sve je ostalo nevažno. Normalno, to nije jedina taktika za napad. Koliko ima različitih igrača/kapetana, toliko je različitih i taktika. Najbolja njemačka taktika iz rata, poznatija pod imenom "Vučji čopor" zahtjevala je da podmornice, koje su međusobno bile udaljene tridesetak nautičkih milja, u očekivanju konvoja plove danju u jednom, a noću u suprotnom smjeru. Kad bi jedna podmornica spazila konvoj, nije ga sama napala, već je obavijestila sve ostale podmornice koje su se nalazile u blizini. Površinski napad je izvršen noću, i to iz više različitih smjerova, dok su se danju podmornice povlačile. Takvi su se napadi ponavljali po nekoliko noći uzastopno, i predstavljali su strašnu opasnost za savezničko brodovlje. Tek je pojava eskortnih nosača zrakoplova konačno suzbila tu opasnu prijetnju iz dubina. Zato u igri pazite na zrakoplove. Protuzrakoplovni top na podmornici samo je privremeno i slabo djelotvorno rješenje za nadolazeće zrakoplove. Ako ga ne "skinete",

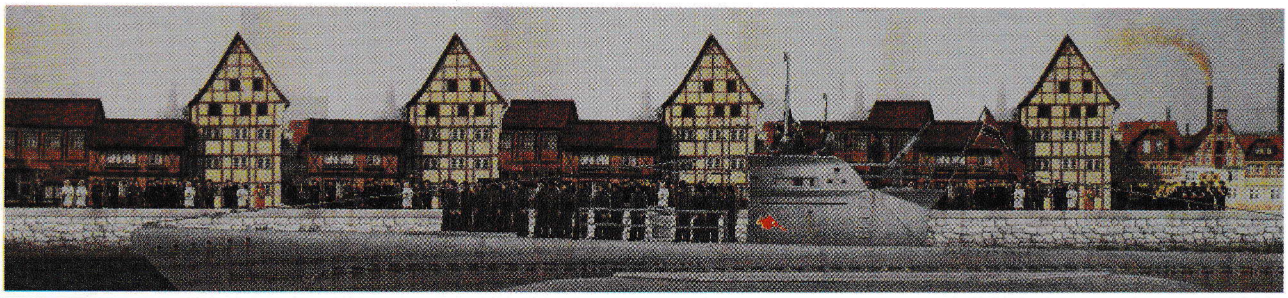


Pogled kroz periskop



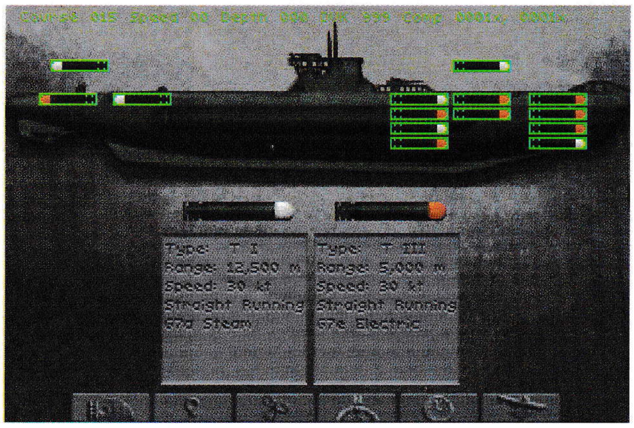
Pogled kroz nišanski dvogled







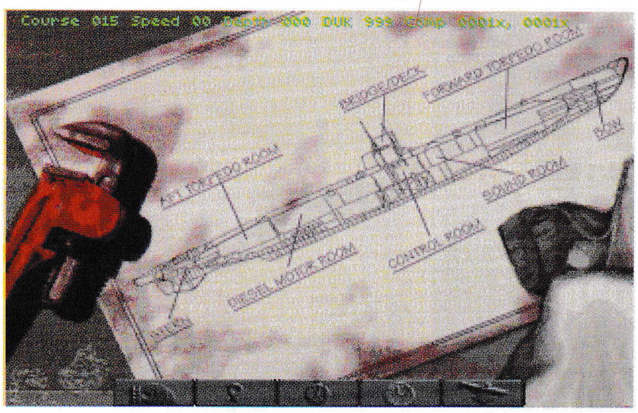
Taktička karta



Naoružanje podmornice

prijeti vam napad njegovim torpedima, a ako vas možda i ne pogodi, okrenut će se i za svaki slučaj baciti i još podosta dubinskih bombi. I tko će onda reći da je život pošten? Što se tiče oštećenja, vaša je podmornica jako ranjiva. Ponekad će je i najmanje oštećenje poslati na dno. Ne očajavajte! Kasnije, kad se pojavljuju novi tipovi podmornica, smanjuje se i njihova "osjetljivost" na dubinske bombe. Ako vam se baterije, dok plovite pod vodom, prebrzo prazne, možete izbaciti "šnorkel" i time usisavati zrak s površine za diesel-motor. Tehnička strana igre je jako dobro riješena. Nema detalja gdje nisu nužni. Sve je upravo onako kako treba. Komande su pregledne i lako dostupne. Zvučni efekti su jako, jako, jako dobri (normalno, uz neku zvučnu karticu), a ni grafika puno ne zaostaje. Prikaz brodova je vektorski, i prilično je detaljan. Sve u svemu, igra predstavlja jedno vrhunsko dostignuće na polju simulacija i očarat će sve ljubitelje U-BOOT-a. Jedino što možda fali je mogućnost upravljanja drugim podmornicama, gdje bi korištenje taktike "Vučjeg čopora" došlo do većeg izražaja...

TOMISLAV ŠAKIĆ



Na nacrtu su obilježena oštećenja podmornice

ZAPOVIJEDI:

F1 Kontrolna soba
F2 Periskop
F3 Dalekozor (na mostu)
F4 Komandni most
F5 Karte
F6 Torpedna soba
F7 Oštećenja
F8 Izvještaj
F9 Brodski dnevnik
F10 Kamera torpeda
W Štoperica za torpeda
T TDC I prepoznavanje mete
O + Koliko je kisika ostalo?
P Periskopska dubina
- Usporavanje vremena
+ Ubrzavanje vremena
ENTER Realni protok vremena
BSPACE Ponavljanje zadnje poruke
A Pripremanje / Spremanje protuavionskog topa
S Izronjavanje
D Pripremanje / Spremanje palubnog topa
F Koliko goriva je ostalo?
H Smjer podmornice prema pogledu
Z Stupanj uvećanja periskopa
C Naglo zaranjanje
V Pogled prema smjeru podmornice
B Kakvo je stanje baterija?
SPACE Odabiranje mete
<> Pomicanje pogleda
ALT F2 Praćenje mete pogledom
CTRL R Puštanje nafte
CTRL O Opcije
CTRL P Pauza
CTRL D Prekid misije
1..6 Brzina motora
CTRL 1..6 Ispali torpedo iz cijevi 1..6

PC	ZVUK	90	%
A	GRAFIKA	80	%
SB	IGRIVOST	90	%
CD	IDEJA	70	%

386, 4MB RAM, 12MB HDD

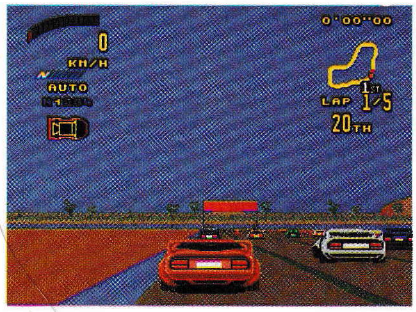


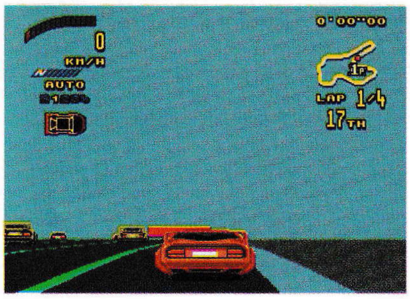
Nakon pojavljivanja ove igre postavljala su se mnoga pitanja o budućnosti simulacija sportskih automobila. Može li se napraviti nešto bolje od Lotusa ili brže od Vrooma?

Ovoga puta nas je softverska kuća Gremlin Interactive (stari Gremlin Graphics), stvarno iznenadila. Nakon najpoznatije trilogije u povijesti igara, Lotus I,II i III, Gremlin se odlučio za nastavak gotovo nepoznate igre, Top Gear. Poslije jake medijske kampanje Top Gear II je postao jedna od najtraženijih simulacija za konzole i naravno prijateljicu. Pa pogledajmo što nam je Gremlin ovoga puta pripremio.

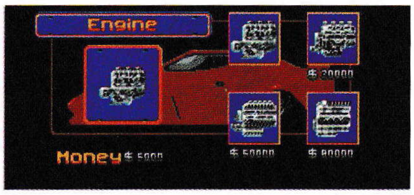
Poslije uvodne špice, koja nije čak ni animirana, dolazimo do izbornika na kojem izabiremo neku od ponuđenih opcija: 1P GAME, OPTIONS, CONTINUE i RACE GAME. Pogledajmo što nam opcije nude, ovdje možemo izabrati između muzike, zvučnih efekata i težine igranja (amateur, professional i championship). Nakon što smo se odlučili za zvučne efekte (SFX) i amaterski nivo težine, pomoću opcije RACE GAME ušli smo u igru. Sada su nas dočekale nove opcije u kojima možemo upisati ime (PLAYER), izabrati između automatskog ili ručnog mjenjača (GEARS) i brzinomjera (SPEED) (u Km/h ili MpH).

Napokon, krećemo u igru. Stisnuli smo RACE (za početak utrke) i ušli u radionicu u kojoj možemo (uz znatna financijska sredstva) popraviti svoj auto i promijeniti boju automobila (ne uzimajte zeleni jer ih je u utrci gomila takvih). Nakon



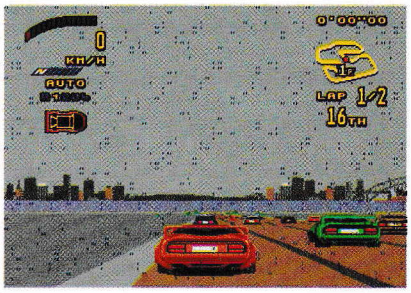


što shvatite da nemate prebijene pare, krećemo u našu prvu utrku. Na ovom nivou težine ova utrka svakom imalo iskusnijem vozaču neće zadavati veće probleme, a ako i ne ulovite prvoga, stisnite barem nekoliko puta brzo pucanje na joysticku i uključit će vam se turbo. Na gornjem lijevom dijelu ekrana kontroliramo brzinomjer, broj turba



i oštećenje na automobilu. Nakon prve utrke zaradili smo 10000 $ (za osvojeno prvo mjesto), i određeni broj bodova koji se upisuju u tablicu s bodovima i zbrajaju nakon svake utrke. Nakon nekoliko utrka kupite bolji motor, jači turbo, bolje gume i postanite najbolji na tablici.

Ova igra ne donosi ništa nova, pa čak ni poboljšanu grafiku. Osjećaj brzine je ispod prosjeka dok je zvuk motora očajan pa igra ostavlja dojam amaterski napravljenih i razvikanih igara koje prodaje samo dobra reklama. Na konzolama je ova igra postigla zapažen uspjeh, vjerojatno stoga što nisu imali priliku voziti Lotus II, Crazy Cars III ili Vroom. Igra je isprobana na Amigi 1200, a postoji i verzija za Amigu 500, a dolazi nam na dvije diskete koje, nažalost, morate mijenjati prije i poslije svake utrke, no za one



koji imaju hard disk i puno smjelosti da instaliraju nešto ovakvo, neće biti nikakvih problema. Žalosno je što mogućnosti Amige 1200 nisu uopće iskorištene, a grafika je vrlo siromašna. Ukoliko želite odigrati dobru simulaciju, nemojte nasjesti na ovu!

Silvano Bucić

	ZVUK	62	%
A	GRAFIKA	73	%
	IGRIVOST	69	%
	IDEJA	62	%

A500-1MB, A1200-2MB

TRANSPORT TYCOON





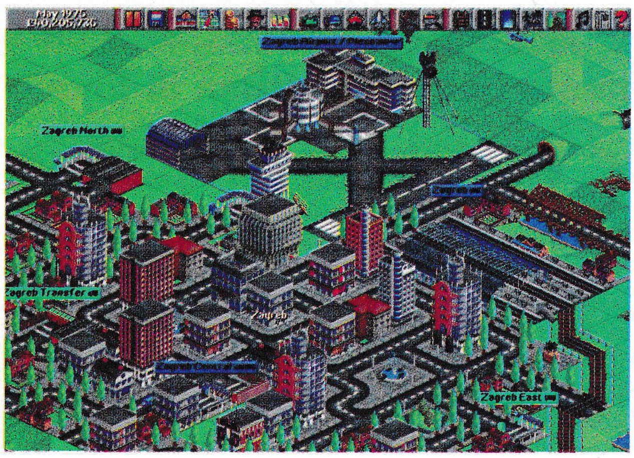
...godina je 1930. Oporavivši se od udarca nedavno okončane ekonomske krize svijet se okreće proizvodnji a njegovo stanovništvo teži međusobnom povezivanju. I, vjerovali ili ne, upravo ćete Vi i Vaše golemo znanje pridonjeti njegovoj bržoj obnovi.

Prvo što će vam vjerojatno pasti na pamet kad vidite ovu igru je Railroad Tycoon, igra legendarnog Sid Mayera. Iako se ovoga puta ne radi o djelu tog genijalca, više je nego sigurno da je Chris Sawyer, kreator, bio itekako inspiriran djelom svoga kolege. No Chris je tu još štošta ubacio i na kraju krajeva, ne radi se samo o željeznici. Sve što se kreće postalo je predmetom ove zanimljive igre koja, premda privlači svojom detaljnom grafikom i interesantnom idejom, ipak ne nudi ništa novo. Transport - definiran kao promjena koordinata objekta nekim sredstvom - oduvijek je fascinirao ljude i kao takav predstavljao za neke muku a za druge profit. Kao što već možete pretpostaviti, vi ste onaj koji će na transportu profitirati, a budete li se oko toga malo potrudili bit će jednako zabavno za vas kao i za putnike. Grafičko okruženje svima će se učiniti poznatim - radi se o pseudo-perspektivnom prikazu koji je postao gotovo obavezan kod ovakve vrste igara. Na prilično velikom području smješteni su (na pristojnoj udaljenosti) mali, nerazvijeni gradovi-sela. Vaš zadatak je povezati ih i stvoriti željezničku i cestovnu prometnu mrežu i uspostaviti zračne linije. Također, postoji mnogo industrijskih i poljoprivrednih objekata koje treba uklopiti u transportnu mrežu. Da cijela stvar ne bi bila (previše) dosadna pobrinut će se maštovita i drska konkurencija.



POČETAK Na početku morate upisati svoje cijenjeno ime i ime tvrtke, a svoju vanjštinu odredit ćete generatorom lica. Osim toga, postoji opcija odabira spola, što je rijetka pojava. Nakon što izgradite svoju upravnu zgradu vrijeme počinje teći. Prijevozna sredstva koja vam stoje na raspolaganju su vlakovi, zrakoplovi, brodovi i cestovna vozila. Sve vrste prijevoza podjednako se isplate, iako se prije ili kasnije kod svake tvrtke jedna od njih pokaže kao adut.

GRADNJA I VLASNIŠTVO Svaki kvadratni metar zemlje može imati svoga vlasnika. Područje gradova pripada lokalnoj gradskoj upravi. Mjesto gdje Vi izgradite tračnice, cestu ili neku građevinu postaje vaše. Isto to vrijedi i za konkurenciju. Svo ostalo zemljište nema vlasnika. Podjela zemlje svakako je pridonjela zanimljivosti igre. Tako npr. nije moguće poravnati zemlju ako to smeta području pod tuđim vlasništvom a isto tako nije moguće graditi ni rušiti na tuđem zemljištu. Gradska će Vam uprava ustupiti prava na zemljište ovisno o tome što se na njemu nalazi, koliko je blizu centru i kakav je vaš status kod gradske uprave.



GRADOVI I INDUSTRIJA Gradovi su 1930. poprilično mali i siromašni, ali će oni vremenom rasti i to osobito ako u njima postaje neka transportna firma. (Broj stanovnika grada i više informacija o samom gradu i lokalnoj upravi može se saznati pritiskom na ime grada.) Stoga od putničkog prijevoza na početku nemojte očekivati previše. Više se isplati povezati nekoliko industrijskih cjelina. Pritiskom na tvornicu, otvara se prozor na kojemu stoje dvije osnovne informacije: što tvornica proizvodi i koje su joj sirovine potrebne. Dva industrijska objekta kod kojih je sirovina jednog, proizvod drugog, idealni su za povezivanje željeznicom ili brodom.

CESTOVNA PROMETALA Najjednostavnije je započeti s cestovnim prijevozom koji obuhvaća prijevoz putnika i robe. Izaberite pogodno mjesto za autobusnu stanicu (ili spremište). Pritiskom na autobusnu stanicu otvara se prozor koji nudi osnovne informacije: koliko putnika čeka da bude prevezeno i što stanica prima. Pritiskom na zgradu spremišta i odabirom NEW VEHICILES otvara se prozor za kupovinu vozila. Za početak izaberite jedan jeftiniji autobus.

ŽELJEZNICA Željeznica se najviše isplati kada je u pitanju prijevoz robe, i to osobito nafte. Stoga je najbolje izgraditi željezničku postaju u blizini neke tvornice. Kada gradite željezničku postaju obratite pozornost na područje koje zauzima (CATCHMENT AREA HIGHLIGHT) i uvijek nastojite da u njemu bude što više građevina i industrije. Ako na istoj pruzi vozi više vlakova onda prugu morate podijeliti u dionice koje će međusobno biti omeđene signalima, a tu i tamo napravite dodatnu prugu koja će služiti za zaobilaženje vlakova. U svakom gradu izgradite spremište (terminal) koje služi za održavanje vlakova i nabavku novih. Kod stvaranja željezničkih kompozicija ne treba pretjerivati s brojem vagona jer s brojem praznih

vagona opada profit. Neplanska gradnja željezničke pruge često je uzrok mnogobrojnim nesrećama. Sudari vlakova postat će redovna stvar ako su signali na pruzi postavljani bez ikakve logike i ako pruga ima puno čvorova. Ipak, najčešće su one u kojima vlak uništi cestovno vozilo na mjestu gdje cesta prelazi preko pruge. Kako bi se takve nesreće izbjegle, moguće je podići ili cestu ili tračnice. S druge strane, ako po cesti prometaju vozila vaše konkurencije onda za to nema razloga.

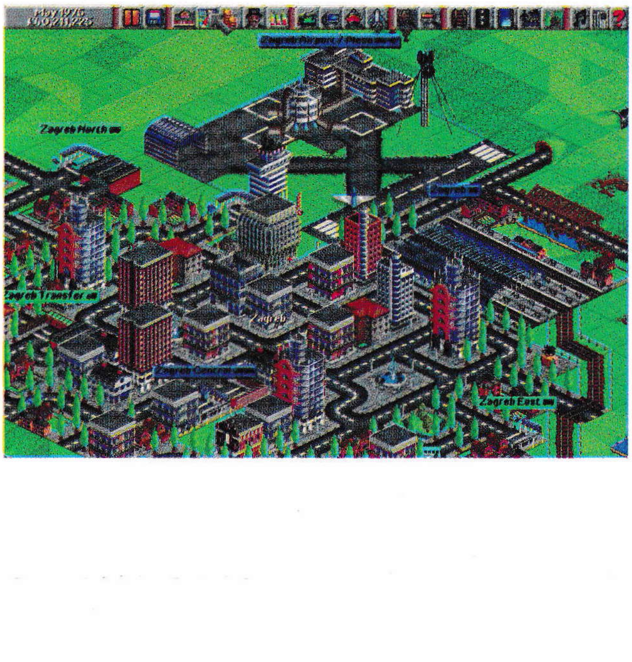


ZRAČNI PROMET Zračni promet priređuje najmanje problema i njegova je uspostava najjednostavnija. U nekom gradu za kojeg smatrate da je zaslužio zračnu luku (neka ima više od 2500 stanovnika) ili barem da se brzo razvija, izgradite uzletište. Zrakoplovi se kupuju pritiskom na hangar koji je sastavni dio uzletišta. Nesreće su u principu rijetka pojava a njihov broj se može smanjiti ako se zrakoplovi često servisiraju. Moderniji zrakoplovi (za 100 ili više putnika) ne bi smjeli slijetati na malu zračnu luku.

BRODOVI Najveći nedostatak brodova je njihova sporost. Zbog toga se brodovima najviše isplati prevoziti naftu ili neku drugu robu, ali i putnike na dužim udaljenostima. Da bi grad ili industrijski centar mogao prihvatiti brodove potrebno je izgraditi pristanište (i to što bliže centru) i brodsko spremište. Ako imate sredstava za to prokopajte i nekoliko kanala. Brodski je prijevoz još uvijek najjeftiniji.

FINANCIJE Da je igra internacionalnog karaktera, možete primijetiti po tome što je omogućen izbor valute: osim starog dobrog dolara tu je i britanska funta, francuski franak, japanski yen i, svima nam bliska, njemačka marka. Ipak, zbog velikih brojeva koji su u igri, praktičnije je poslovati s funtama. Učinite li tako, na početku igre imati ćete ih 80.000, s time da još možete posuditi u banci do granice određene u DIFFICULTY SETTING. Jasno je da veliki kredit u banci povlači za sobom debele kamate. Da biste znali poslujete li dobro, neka vam posluži informacija kako bi bilo dobro da negdje oko 1935. isplatite sav dug banci i da je 1940. iznos kojeg posjedujete sedmeroznamenkasti broj. Ako to uspijete, Vaše će financijsko stanje i dalje biti u neprestanom rastu. Kod uspostavljanja nove prometne linije treba paziti da kapacitet vozila/zrakoplova/plovila ne bude prevelik u odnosu na robu ili putnike koji trebaju prijevoz. Obratite pažnju na dijagram pod CARGO PAYMENT RATES koji pokazuje odnos pređenog puta, vrste robe i profita.

KONKURENCIJA Konkurencija u prvim godinama igre nije u stanju ozbiljnije ugroziti egzistenciju vaše firme, posebice zbog velikog područja na kojemu se igra. No, konkurencija je istodobno veliki izvor zabave jer možete: 1. izgraditi takvu željezničku mrežu koja često prelazi cestu po kojoj prometaju vozila konkurencije 2. financirati obnovu cesta u gradu u kojem vodeću riječ u cestovnom prometu ima konkurencija 3. kupiti ekskluzivna prava na prijevoz u gradu u kojemu konkurencija ima najviše prometa 4. uništavati gradske ceste po kojima vozi samo konkurencija. Kompjuterski generirani igrači nastojati će sačuvati što bolje odnose s gradskim vlastima, pa će njihovi objekti često biti u gradskoj periferiji. Način na koji grade prugu, osobito s višom inteligencijom, je vrlo efikasan i nećete puno pogriješiti budete li ih oponašali.



ZUB VREMENA S vremenom se transportna sredstva usavršavaju. Veliki napredak doživjet će zrakoplovi početkom pedesetih godina. Revolucionarna otkrića na području željeznica bit će izum diesel i nešto kasnije električne lokomotive. Kad smo već kod ove električne lokomotive, treba napomenuti da gradnja gornjih električnih vodova nije dio igre. Automobilski prijevoz neće doživjeti veće promjene do sredine sedamdesetih, a brodski promet se razvija usporedo sa željezničkim. Konstrukcija jednotračne željeznice, Boeinga 747 i Concorda stvari su koje će najviše pridonijeti boljem razvitku prometa. Ali vrijeme donosi i poteškoće: sva vozila imaju određeni rok trajanja i trebaju biti povučena iz upotrebe kada taj rok istekne.

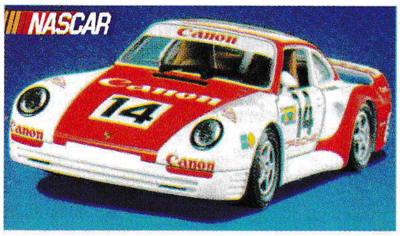
10 Zlatnih savjeta

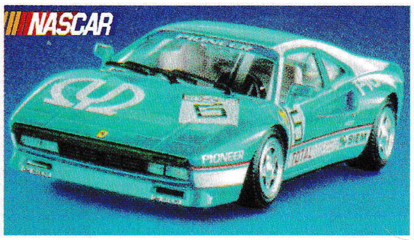
1. Kupujte najmodernija vozila (zbog brzine i kapaciteta).
2. Ne rušite previše po gradovima jer će vas gradska uprava zamrziti i zabraniti vam gradnju u blizini grada. Ako vam se to ipak dogodi pričekajte da se prašina slegne.
3. U svim gradovima koji imaju nagli rast stanovništva ili su već dovoljno veliki izgradite aerodrom što bliže centru.
4. Gradite prugu sa što manje čvorova, uspona i zavoja.
5. Nemojte zapostaviti niti jednu vrstu prijevoza, barem ne u početku.
6. Kada budete financijski stabini koristite ponuđene opcije u gradovima. Ako baš želite poduprijeti razvoj grada onda to učinite tamo gdje konkurencije nema na vidiku.
7. Svim avionima smanjite vrijeme između servisa na 70 dana ili manje ukoliko ne želite vatromet.
8. Vozila kojima je istekao rok odmah zamijenite.
9. Sva vozila koja ne donose profit izbacite ili im promijenite odredišta.
10. Pazite da previše cestovnih vozila ne dijeli istu stanicu jer će tako nastati velika gužva.

Već uobičajena SVGA grafika podarena je i ovoj igri. Problemi s brzinom animacije gotovo su neosjetljivi, a ako vam smeta onda vam treba brže računalo. Zvučni efekti su zabavni i zadovoljavajući. Specijalnih zahtjeva nema, budući da već gotovo svi imaju 4Mb memorije. Postoji mogućnost igranja preko modema, što će sigurno razveseliti HPT jer vrijeme u igri prolazi vrlo sporo. To bi ujedno bila prva zamjerka igri. Druga je nemogućnost rotacije slike na koju smo naviknuli u Simcityu te nespretni način gradnje cesta i tračnica. Igra zauzima 5 megabajta, s time da četiri usnimane igre zauzimaju dodatni megabajt. Ako ste nezadovoljni načinom na koji svaki dan dolazite do svog radnog mjesta, škole ili vrtića i ako vam nakon svega toga ostane dovoljno slobodnog vremena, onda je ova igra prava stvar za vas! Svim vozačima autobusa i tramvaja ovu igru srdačno preporučamo jer putnici uvijek šute i ne pokušavaju izaći iz vozila čak i onda kada se s jednog kraja grada na drugi voze pola godine.

Jan Šnajder

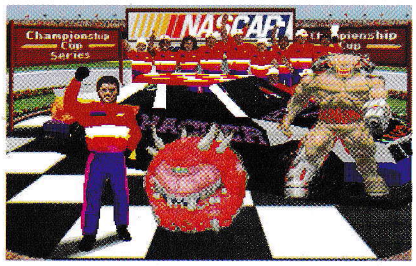
PC	ZVUK	80	%
A	GRAFIKA	90	%
SB	IGRIVOST	80	%
CD	IDEJA	80	%
	386DX, 4MB		



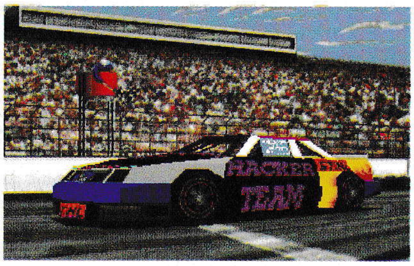


NASCAR

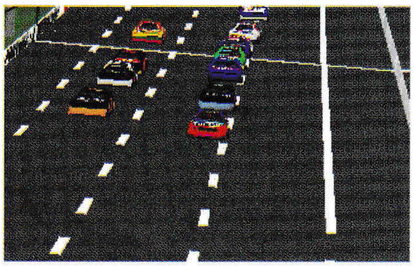
Miris spaljene gume i benzina. Automobili što jure preko 200 milja na sat. Količine adrenalina mjere se galonima, a razbijenih automobila vagonima. Nova "stara" simulacija auto trka dolazi iz Papyrusa

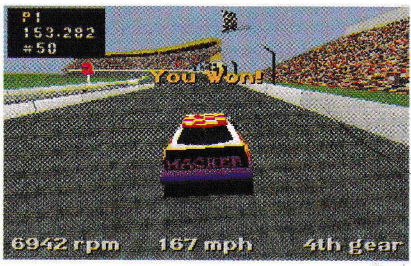


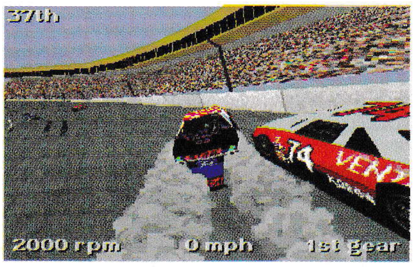
Hackerov vozač pozira s poznatim glumcima

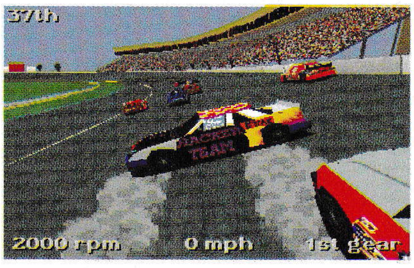


Hackerov automobil.









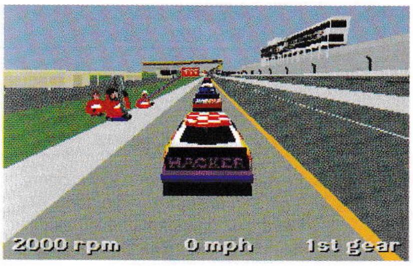
*#&/$?!?!!

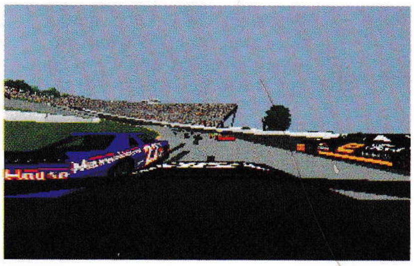


PAKLENA JURNJAVA BETONSKIM PISTAMA

Kažem stara jer se baš i nisu namučili pretvoriti "Indycar racing" u "Nascar". Ove dvije vrste utrka su vrlo slične. Razlikuju se automobili i face koje ih voze. Voze se po istim stazama ovalnog oblika, a pravila su im ista. "Nascar" natjecanja voze se za Winston Cup i imaju veliku tradiciju u južnim državama SAD. Većina vozača dolazi upravo iz tih krajeva Amerike. Oduvijek me je čudilo što to privlači stotine tisuća ljudi da vikende provode na tribinama uz ovalne piste i gledaju četrdesetak luđaka kako beskonačno kruže 300 km/h između betonskih zidova. Moram priznati da ni nakon filma "Dani groma", nekoliko sati gledanja utrka preko satelita i igranja ove simulacije nisam uspio dokučiti u čemu je tajna. Vjerojatno je u pitanju tradicija. Uostalom, u Evropi ne prolaze dobro ni drugi američki sportovi kao base-

ball ili am. football. Srećom, u Papyrusu su predvidjeli da trke mogu trajati samo manji dio stvarnih natjecanja jer bih u suprotnom vrlo vjerojatno poludio vozeći 300 ili 500 krugova koliko normalno ove trke traju. Tri stotine krugova znači i šeststotina potpuno jednakih, lijevih zavoja što svakog normalnog čovjeka baca u očaj. No, izgleda da seljaci američkog juga ne misle tako. Automobili kojima se vozi Nascar potpuno su drugačiji od formula kojima se vozi Indy. Nascar automobili izgledaju više poput klasičnih američkih krstarica prerađenih za ovu vrstu utrka. Motori su u njima priča za sebe. Obično imaju 8 cilindara, veliki broj kubika i konja ali za razliku od većine trkačih automobila maksimalni okretni moment postižu pri malom broju okretaja. To im omogućava da bez većih napora čitavu utrku voze velikom brzinom. Takav režim rada proizvodi prekrasan duboki zvuk kojeg su programeri u Papyrusu odlično napravili. Voziti možete na devet staza, ali se u jednoj sezoni nekoliko puta voze iste staze. Dijele se na kratke i duge premda su

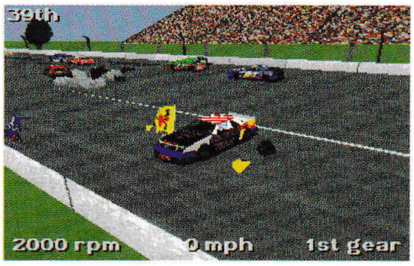


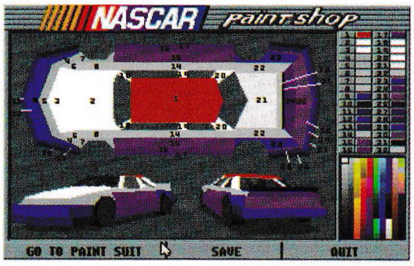




dužine utrka uvijek poprilici jednako predugačke. U jednoj sezoni vozi se 26 utrka. U igri možete birati želite li voziti samo jednu utrku, cijelu sezonu ili voziti prezentacijska natjecanja koja služe za testiranje automobila. Predviđena je mogućnost igranja u paru preko modema ili nul-kabla. Za igranje preko modema predviđeno je u meniju 18 modema, a lako ćete podesiti parametre svog modema ako se ne nalazi na tom popisu. Na početku je potrebno izabrati automobil, te motor i gume koje ćete koristiti. Mislim da je potpuno nevažno koju ćete kombinaciju uzeti, ali ova opcija postoji zbog bolje atmosfere u samoj igri. U paketu sa simulacijom dolazi i program Paint-shop u kojem sami možete napraviti image svojeg bolida i cijele momčadi. Moram priznati da sam se bolje zabavljao ovim programom nego samom utrkom. Kao što vidite na slikama bolid Hacker tima izgleda čisto solidno. Ovisno o fazi natjecanja potrebano je prilagoditi karoseriju, motor i gume. Za to već imate predviđene opcije koje samo treba učitati, a moguće je automobil prilagoditi prema vlastitim parametrima i to snimiti za buduća natjecanja. Tijekom trke pritiscima na tipke F1-F9 dobivate različite podatke o trenutnom stanju svih vitalnih dijelova vašeg automobila. Tipka F10 služi za promjenu kuta gledanja u vožnji. Pritisnite je dvaput. Iz ovog kuta gledanja (izvana na vaš bolid) trku je najlakše voziti jer imate dobar pogled i na suparnike. Osim toga iz ovog kuta osjećaj brzine je najuvjerljiviji. Nakon trke ili treninga pomoću ugrađenog videorekordera možete pregledati sve gluposti koje ste radili, kako ste suparnike redom udarali i gurali sa staze. Tu možda leži ključ zbog čega stotine tisuća ljudi voli ove trke. Naime, u njima su sudari i izlijetanja spektakularniji nego u bilo kojem drugom natjecanju. Staze su relativno male, bolida je nmogo i kad jedan počne sklizati sa staze gotovo uvijek ga drugi još i udari. Ako se to ne dogodi, sve dokrajči betonski zid. Ljudi su oduvijek voljeli krv, htjeli oni to priznati ili ne. No u ovom tipu natjecanja ljudske žrtve su na sreću vrlo rijetke. Upravljati možete joystickom ili tipkovnicom koju je moguće podesiti po vlastitom ukusu. Dok se ne priviknete na komande, mijenjanje stupnjeva prijenosa i kočenje prije zavoja poželjno je prepustiti računalu. Grafika je zadovoljavajuća (320X200, 256 boja) ali ostaje dojam da bi se mogla i poboljšati. Igra uredno brzo radi i na 386-icama, a ako vam je prespora isključite neke detalje uz stazu. Kao što smo već rekli, zvuk vašeg i protivničkih automobila je odličan. Realistično je napravljen zvuk škripanja guma u zavojima, te mijenjanja guma u boksu. Program podržava sve poznate zvučne kartice koje se jednostavno podešavaju preko datoteke SETUP.EXE. Sve u svemu ništa novo! Ljubiteljima automo-bilističkih trka savjetujem da čekaju bolje dane.

PC	ZVUK	50	%
	GRAFIKA	75	%
SB	IGRIVOST	70	%
	IDEJA	65	%
	386, 18MB HDD		







Oglasi

Amiga

Prodajem VBS za AMIGE tel.041-518-265

Prodajem za C 64 i Amigu, diskete s igricama i programima. Nove diskete 5,25 dd 2kn/kom. Na veću količinu popust. Tel. 054-843-502 (Darko)

.Igre opisane u Hackeru (za Amigu) prodajem. Tel.01-577-658 (Roman)

Prodajem Amigu 500 + (V2.0 1MB, ECS, SAT), transformator,scart kabel, mouse, Python 1M joystick, literaturu, Workbench, Kickstart, Atools, DPaint, i ostale programe i igrice na 50 disketa za 550 DEM. Tel. 01-694-342 (Krešimir)

Amigu 1200, 6MB RAM, GVP A1230 turbo+, 120 MB hard disk, PHILIPS COLOR monitor CM8833-II, joystick, cca 350 disketa povoljno prodajem. Tel. 01-573-641 (Slaven)

Prodajem Action Replay V 1.5 (150DEM) i V3.0 (230 DEM) za Amigu. DOS naredbe, picture/music editor, trainer, slow motion, virus killer. Tel. 01-344-816 (Sven)

Prodajem Amigu 500, Amigu 2000 i opremu Tel. 01-213-570 (Hrvoje) 01-575-815 (Borna)

SCART kabel + VBS sistem za Amigu prodajem za 400 KN. Nazvati između 20h i 23h svaki dan. Tel.031-847-251 (Jozo)

Prodajem AMIGU 500, 1MB, modulator, miš i 20 disketa sa najnovijim igrama. Tel. 01-347-670 (Marko)

Amigu 1200 s 270 MB HD prodajem za 1200 DEM, multisync monitor c1942 za 800 DEM, modem 14400 eksterni za 450 DEM. Tel. 048-827-189 (Krešimir)

Prodajem najnovije igre i uslužne programe za Amigu. Tel. 01-316-575

Prodajem Amigu 600 staru dva i pol mjeseca za 530 DEM s garancijom do 13.04.1995. Tel: 042-47-400 (Nevenko)

Najnovije igre i programe za Amigu prodajem. Katalog besplatan. Tel:01-561-460 (Saša)

Prodajem Action Replay MK III za Amigu 500. Ripanje slika i muzike, zaštita od virusa. Nov nekorišten, cijena 180DEM. Tel. 01-316-575 (Neven)

Prodajem 2.5" 120Mb HD drive prepun softwarea za Amigu sa svim potrebnim priključcima za Amigu 1200. Cijena 400DEM. Tel. 01-316-575

Prodajem SEGA MEGA DRIVE sa 7 igara i AMIGU 600 ili ih mijenjam za AMIGU 1200 sa HD od, najmanje, 80 MB. Tel. 052-212-668 (Adriano)

AMIGU 500, pisač, monitor, 1000 disketa, C-64, muzičku liniju, ronilački sat, disketnu za C-64/128, joystick i igrice za Amigu i PC prodajem. Tel. 031-45-172 (Deny)

Prodajem VBS Kasetu za Amigu s preko 150 MB igrica za 50 DEM Tel:01-361-321 (Ante)

Tražim igru DETROIT, UNIVERSE, DESERT STRIKE, NHL HOCKEY '95.,PINBALL DREAMS, mogućnost razmjene ili otkupa za FIFU, Master of Orion... Tel:035-241-824 (Marko)

Amiga! Rasporodaja disketa sa igrama! Tel:01-525-469 (Čedomir)

PC

Mijenjam igre za PC npr. DOOM,SYSTEM SHOCK i dr. (zvati poslije 20 sati) Tel. 051-271-646 (Darijan)

Povoljno prodajem miš "CAS" (tri tipke) s driverom na 5,25" ili 3,5" disketi Tal.01-414-755 (Marko)

Diskete 3,5" HD rabljene (sa snimljenim igrama i programima) povoljno prodajem. Tražim kabel za povezivanje SONY CD ROM i SB16. Tel. 01-345-737 (Saša)

Molim sve koji žele razmjenu igara i programa za PC neka se jave na Tel. 044-36-333 (Vedran)

Veliki broj igara za PC prodajem. Tel. 01-438-864 (Hrvoje)

Prodajem VGA-mono monitor Tel: 021-586-531 (Drago)

Prodajem sve vrste igara za PC (najnovije na tržištu). Spreman sam i na razmjenu igara. Tel: 01-229-900 (Domagoj)

Prodajem floppy 5,25" za PC. Tel:01-270-677 poslije 18h (Marko)

Povoljna prodaja scannera Primax, Handy, Cib, 400dpi, SoundBlaster 16 BIT stereo expertmedia Tel: 01-689-355 (Tomica) 01-676-243 (Denis)

Muzičku karticu 16-bitnu kompatibilnu sa SoundBlasterom PRO, ima univerzalni C-ROM priključak i CD-ROM trostruke brzine prodajem Tel: 01-262-171 (Gordan)

Prodajem PC asem (intel) 486, 50 Mhz, 4Mb RAM, 320 MbHD, 3,5 i 5,25 inch drive, (SONY) CD ROM DUOBLE SPEED, SOUND BLASTER 16 I printer FUJITSU DL 5600 Tel: 048-631-233 (Ivan)

Prodajem novi PC, MICROSPOFT miševe i svu pripadajuću opremu. Tel. 01-697-299 (Dubravko)

Prodajem novi software na CD ROM medijima kao i originalne CD-e. Tel: 052-31-016 (Andi)

Molim sve one koji prodaju PC računala i programe, da mi pošalju svoje kataloge na adresu: Miloš Pendl, Mihanovićeva 5, 41320 Kutina Tel:044-624-010

Svi zainteresirani za razmjenu PC igara, javite se! Tel:01-339-043 (Luka)

Ostalo

Prodajem nove TV-igre za 50 DEM Josip Cimbal, Gornji Andrijevci 46

Prodajem disketnu jedinicu za COMMODORE 64 ispravljač i kabel za 180 DEM Tel. 043-231-017 (Slavko)

Velika ponuda igara za Atari - katalog naručite na tel:01-567-118 (Krešimir)

Za bolje opremljen PC 386 dajem "PHILIPS" CD-i (INTERACTIV MULTIMEDIA) + 5 CD igara i bežične slušalice. Tel.058-566-443 (Jasenko)

Prodajem: Moj Mikro, Svet kompjurera, Računari i knjige za Spectrum. Adresa: Ivica Tabula, Sesvetska 7,Borongaj 41000 Zagreb

Prodajem disk drive za SUPER NINTENDO i najbolje igre (Mortal kombat 2, Rock'n roll raceing, NBA JAM, Legend) i dr. Tel: 01-346-104

Prodajem C-64 s disk driverom 1541, kutijom za 100 disketa i 100 disketa s igricama i programima i četiri joysticka za 350 DEM Tel: 01-689-456 (Goran)

C-64, tri joysticka, više od 200 igrica, turbo modul i bioritam, literatura, kazetofon prodajem za 190 DEM. Tel:049-13-826 (Marko)

Prodajem C64, disk drive C-1 551, 2 kazetofona i ostalu opremu, 120 disketa i 40 kazeta sa oko 3000 igara i programa. Tel. 042-53-668 (Marko)

KUPUJEM miš za Atari. Tel. 01-315-483 (Damir)

Prodajem za C64 diskete s igricama i uslužnim programima. Tel:01-715-017 (Željko) Zvati izm. 16,30 i 18.00 ili poslije 19.30

Povoljno prodajem Commodore 128 s disketnom jedinicom, 50 igara na disketama, 200 igara na kazetama, uvodne programe, 2 joysticka i literaturu za 300 DEM Tel: 052-534-018 (Mauricio)

Prodajem C-64, turbo modul, kazetofon, transformator, dva joysticka preko 400 igrica za 225 DEM Tel: 01-577-794 (Majkl)

Commodore 64, kazetofon, modul i druga oprema s 2000 igara prodajem Tel: 043-243-505 (Dubravko)

Prodajem Amstrad CP464 sa zelenim monitorom te preko 100 igrica i korisnih programa. Cijena 200 DEM Tel:058-589-880 (Boris)

Mijenjam igre za Amigu,prodajem diskete po 4KN i miša za Amigu 500, kupujem diskete s igricama Tel: 048-821-842 (Bojan)

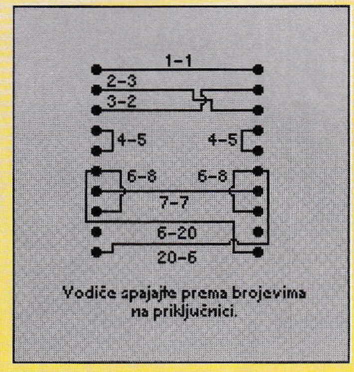
Joystick Mega Star, nekorišten, za Commodore, Atari i CPC, Auto Fire i Slow Motion, prodajem Tel:023-24-520 (Šime)

HACKER Manija

Poveži me nježno

Zar vas ne privlači igranje u društvu jednog ili više prijatelja. Vjerojatno ste na mnogim igrama vidjeli opciju "link" i poželjeli modem (ali ne i telefonski račun). Povežite se nježno, bez modema, bez telefonskih računa i bez problema!

U današnje vrijeme povezivanje više računala u mrežu sasvim je uobičajena pojava. Povezuju se pomoću modema, uređaja koji šalje signale putem telefonske mreže do neke kompjuterske mreže (Carnet, Internet) koja vas opslužuje svojim podacima. I sve to radi bržeg i kvalitetnijeg pristupa traženim informacijama koje se poslije primijenjuju u raznim, nadasve ozbiljnim poslovima (bankarstvo, privreda, nauka i dr.). Ovog puta HACKER će vas podučiti kako prijenos podataka može poslužiti i za manje ozbiljne stvari, konkretno - IGRANJE !!! Naravno, najjednostavnije bi bilo predložiti kupovinu modema ali kako je on za naše prilike prilično skup, dajemo vam i drugi prijedlog. Pomoću RS232 (serijskog) kabla možete povezati dva računala bez ikakvih problema, a mi smo isprobali ovaj izum povezujući dvije Amige 1200 (ide na sve Amige i Atarije) i sve funkcionira bez zamjerke. Sada se sigurno pitate gdje nabaviti RS232 kabel. U Hrvatskoj- NIGDJE. Morat ćete biti sam svoj majstor. HACKER Vam je pripremio shemu spoja i potreban materijal, a ni cijena nije velika (max. 40,00 Kn). Potrebno je nabaviti kabel s dva serijska (ženska) priključka dužine 2m, a možete ga kupiti u svakoj bolje opremljenoj trgovini tehničkom robom. Zatim rastavite serijske priključke i odlemite s njih sve vodiče. A sada dolazi najteži dio. Označite vodiče brojevima (npr. crvena 1, plava 2 itd.), zalemite ih prema shemi (slika 1). Kada to obavite, sastavite serijske priključke i pozovite prijatelja da isprobate kako "stvar" radi. Kabel ćete priključiti na serijski port računala, naravno dok su računala ISKLJUČENA (zbog mogućih komplikacija i nepredviđenih odlazaka omiljenom serviseru)! Sada znate kako i čime se povezati, ali što igrati? Igara ima cijela paleta. Neke od najpoznatijih su: Stund Car Racer, Populous, Populous II, F-16 Combat Pilot, Flight Simulator II, Armour-Geddom, Armour-Geddom II, Lotus II, Dogfight, Tornado, Combat Air Patrol i Knights of the Sky, a svaka igra u kojoj nađete opciju LINK, SERIAL LINK, HEAD TO HEAD i slične, može se povezati opisanim načinom.



Vodiče spajajte prema brojevima na priključnici.

DESERT STRIKE - ŠIFRE ZA NIVOE
2 NIVO - LQJAQRJ
3 NIVO - TLJOAQ
4 NIVO - WEITVJV
KRAJ - VVNVYAE
UPISIVANJEM ŠIFRE BQQQAEZ dobivate 10 života te besko načno municije i energije.

SUPERFROG
Držanjem desne tipke na mišu tijekom igre, uključuje se cheat mode.

JURASSIC PARK - ŠIFRE
2 NIVO - B5A48352
3 NIVO - E54C67AA
4 NIVO - D5F4AB62
5 NIVO - 95B48B42
6 NIVO - 85A4834A
7 NIVO - 85B48B42
8 NIVO - F54C6FAA
9 NIVO - C57C77B2
10 NIVO - D56C7FBA

Battle Isle II Codes:
AMPORGE
JOGRWAI
GEGIDOS
WABODAE
BUFASWE
GEHAUWA
OLARIBU
FITORGE
DAFATWA
WABIKDO
GEEUSAT
KAIMAWA
SIETIBU
GEDEROM
ULUARGE
ABUNDWA
LANADGE
WAFEFAL
BUSALUG
GEKEFZU

SUPAPLEX
Za sve koji su "zaglavili" na nekom od nivoa evo i rješenja:
1.U direktoriju SUPAPLEXA napravite, za svaki slučaj, kopiju datoteke LEVELS.DAT
2.Sa XTG >2.0 (Xtree Pro Gold) pokažite datoteku LEVELS.DAT te tipku V-View
3.Dobili ste ispis nekih, nerazumljivih, škrabotina. Pritisnite tipku H-Hex (Heksadecimalni pogled)
4.Nakon toga tipku E-Edit i Tabulator
5.Pronađite naslov vašeg "kriznog" nivoa
6. VAŽNO:Podaci nekog nivoa UVIJEK se nalaze ispred imena!!!
7. Svaki je element označen svojim ASCII kodom
8. Promijenite ono što želite i izađite uz obavezno snimanje(ENTER i Y)
9. Popis elemenata (kodna tablica (437):
1 - Zemlja
2 - Kamen
3 - Infotron
4 - Vaš lik (supaplex)
5 - Neuništivi zid
6 - Običan zid
10 - Padajuća disketa
20 - Disketa za nošenje (ispušta se sa SPACEBAR)
25 - Škare
10. U slučaju kobne greške iskopirajte file LEVELS1.DAT u LEVELS.DAT

Metaltech
F1 - oštećenja
F2 - komunikacije
F3 - mapa (ispod kabine)
F4 - radar
F5 - meta
F6 - lociranje mete
F7 - mapa
F8 - kvarovi i oštećenja
F9 - pogled lijevo
F10 - pogled desno
F11 - Objektivi u igri
F12 - opcije

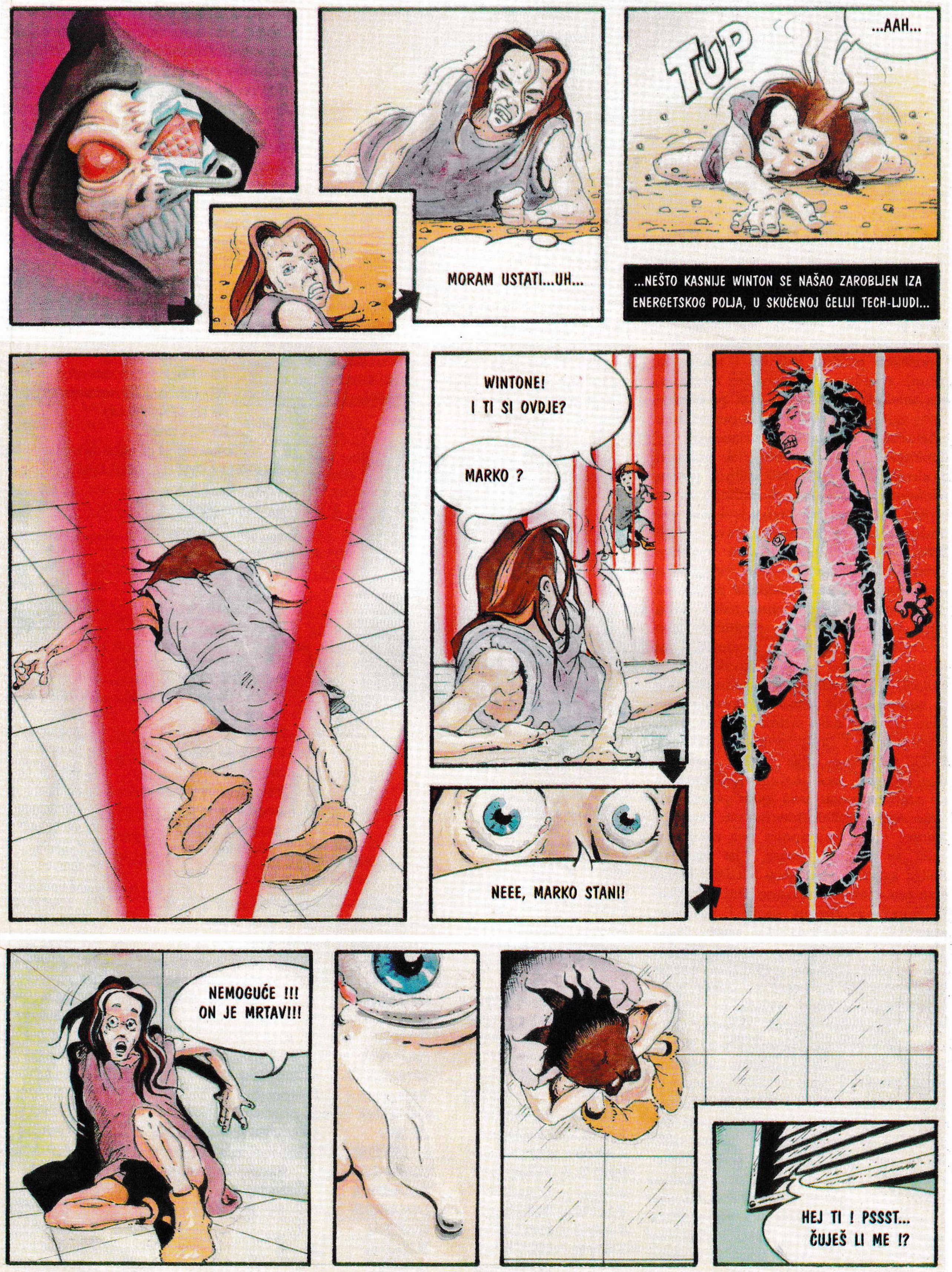
Ctrl-Q izlazak u DOS
Alt -T praćenje
Alt -P opcije u igri
Space ispucavanje oružja
TAB brza meta (najbolje za korištenje)
P pauza
Q kraj
W oružja
V pogled
B snaga
T praćenje
L povezivanje oružja
[ ] prebacuje snagu štitova sa prednjeg na zadnji
1-9 biranje oružja
I
J K
M ALT za brzo micanje

SETTLERS - ŠIFRE ZA 30 NIVOA
1. START
2. STATION
3. UNITY
4. WAVE
5. EXPORT
6. OPTION
7. RECORO
8. SCALE
9. SIGN
10.ACRON
11. CHOPPER
12. GATE
13. ISLAND
14. LEGION
15. PIECE
16. RIVAL
17. SAVAGE
18. XAVER
19. BLADE
20. BEACON
21. PASTURE
22. OMNUS
23. TRIBUTE
24. FOUNTAIN
25. CHUDE
26. TRAILER
27. CANYON
28. REPRESS
29. YOKI
30. PASSIVE

GALAKTIČKA IMPERIJA

TEKST: WINTON AFRIĆ
CRTEŽ: DINKO KUMANOVIĆ

BJEGUNCI




Ferax
Šljivarska 47, Zagreb
Tel/fax (041)336-280
Kompjutori, monitori, komponente, CD-ROM,
Video-Blaster, Sound-Blaster, štampači, TV, video, HiFi ....
Put u svijet mašte ...



Disk #1 cijena:127 Kn
Naziv: Supergames 1



Disk #2 cijena:127 Kn
Naziv: Supergames 2



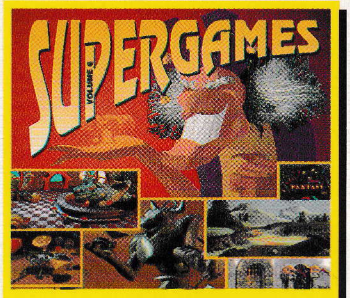
Disk #3 cijena:127 Kn
Naziv: Supergames 3



Disk #4 cijena:127 Kn
Naziv: Supergames 4



Disk #5 cijena:127 Kn
Naziv: Supergames 5



Disk #6 cijena:127 Kn
Naziv: Supergames 6



Disk #7 cijena:127 Kn
Naziv: Supergames 7



Disk #W1 cijena:127 Kn
Naziv: Wingames 1

Odaberite! Kupite! Uživajte!

CDTEKA

Narudžbe i informacije na telefon/fax: 01/435-179

CD ROM DRIVE DOUBLE SPEED 1149 Kn

4000 ICONS FOR WIN	254 Kn
7TH GUEST OEM	254 Kn
ACES OF THE DEEP	565 Kn
ACES OF THE PACIFIC	511 Kn
ALLIEN LEGACY	511 Kn
ALONE IN THE DARK II	511 Kn
APOGEE & EPIC GAMES	199 Kn
ARMADA WING COMM.	529 Kn
ARMOURED FIST	529 Kn
BATTLE ISLE II	492 Kn
BATTLE ISLE 2200	467 Kn
BEAUTY & BEAST	199 Kn
BETRAYAL AT KONDOR	394 Kn
BLUE FORCES	321 Kn
BUG ADVENTURE	565 Kn
BUG BUNNY	166 Kn
CHESSMASTER 4000 TURBO	319 Kn
CIVILIZATION OEM	319 Kn
CLASSIC AIR BATTLES	319 Kn
CLASSIC CARTONS	164 Kn
CORRIDOR 7 OEM	249 Kn
COVERGIRL STRIP POKER	394 Kn
CREATURE SHOCK	518 Kn
CURSE OF ENCHANTIA	459 Kn
CYBER RACE OEM	204 Kn
CYBERSPACE	543 Kn
CYBERWORLD	335 Kn
CYCLEMANIA	474 Kn
D-DAY	459 Kn
DARK SUN 1 OR 2 OEM	251 Kn
DARKSEED OEM	284 Kn
DAVID BOWIE	441 Kn
DAY OF TENTACLE OEM	284 Kn
DEATHSTAR ARCADE	199 Kn
DELTA V	543 Kn
DESERT STORM OEM	289 Kn
DINOSAURUS	249 Kn
DISCOVERIES OF THE DEEP	387 Kn
DOMINATOR	211 Kn
DOOM 2	547 Kn
DR. BOBS 1001 GAMES	292 Kn
ECO-QUEST	292 Kn
EIGHT BALL DELUXE	441 Kn
EPIC MEGA GAMES	249 Kn
F 14 FLEET DEFENDER	616 Kn
F 15 STRIKE EAGLE 3	225 Kn
FATTY BEAR'S B-DAY SURP.	252 Kn

FLIGHT COMMANDER 2	518 Kn
FUTURE WARS	511 Kn
GABRILE KNIGHT- OEM	252 Kn
GAMES EXPERT FOR WIN	149 Kn
GENIES CURSE	439 Kn
GOBLINS	321 Kn
GOD OF THUNDER	219 Kn
GRAND MASTER CHEES	408 Kn
GRAND PRIX	284 Kn
GRANDEST FLEET	448 Kn
GREAT NAVEL BATTLES	539 Kn
GREATEST AIR BATTLES	354 Kn
GUNSHIP 2000 OEM	302 Kn
HELL CABS OEM	284 Kn
HANDS OF FATE KYRANDIA	302 Kn
INCA I	219 Kn
INCA II	339 Kn
INHERIT THE EARTH	419 Kn
IRON HELIX- OEM	284 Kn
ISLE OF THE DEAD	339 Kn
KING QUEST 6	251 Kn
LABYRINTH OF TIME	547 Kn
LAWNMOVER MAN -OEM	284 Kn
LEARN TO SPEAK ENGLISH	569 Kn
LEGEND OF KYRANDIA	266 Kn
LION KING STORY BOOK	441 Kn
LITTLE RED RIDING	459 Kn
LOADSTAR	584 Kn
LORD OF THE RINGS	492 Kn
LORDS OF THE REAIM	511 Kn
LOST IN TIME	302 Kn
LOST TREASURES OF INFOC.	448 Kn
M.S. ENCARTA 1995 OEM	448 Kn
MAD DOG 2 OEM	284 Kn
MAD DOG OEM	219 Kn
MAGIC DEATH MURDER 2	199 Kn
MAGIC THEATRE	499 Kn
MANIAC SPORT	249 Kn
MARIO IS MISSING -OEM	249 Kn
MEGA RACE -OEM	199 Kn
MEGA DOOM ADVENTURES	204 Kn
METAL TECH EARTH SIEGE	589 Kn
MONKEY ISLAND	266 Kn
MONTHY PYTHON COMPL.	627 Kn
MORPFMAN	365 Kn
LANDS OF LORE OEM	321 Kn
MULTIMEDIA PRINCE	499 Kn

MYST	562 Kn
NAPOLEONICA	474 Kn
NASCAR RACING	576 Kn
NEW KID ON THE BLOCK	467 Kn
NEW YORK	302 Kn
NHL HOCKEY '95.	529 Kn
NORMANDY	459 Kn
NORMANDY GREAT CRUS.	450 Kn
OUTPOST	547 Kn
OUTPOST OEM	365 Kn
PAGAN ULTIMA VIII	616 Kn
PANZER GENERAL OEM	266 Kn
PETER GABRIEL EXPLORA	620 Kn
PETER RABBIT	266 Kn
PETER RABBIT + BENJ.BUNNY	204 Kn
PINBALL & POOL	302 Kn
PIRATES GOLD	284 Kn
PLANET ADRENALINE	252 Kn
POLICE QUEST IV OEM	302 Kn
PREHISTORIA	266 Kn
PRINCE MULTIMEDIA	511 Kn
PUTT PUTT FUN PACK	252 Kn
PUTT PUTT JOINS PARADE	204 Kn
PUZZLEMANIA	180 Kn
QUERANTINE	616 Kn
QUICK PLAY 300 GAMES	140 Kn
QUICK PLAY SHARE. GAMES	149 Kn
RACER 1001 UTILITIES	131 Kn
RACER GAME ARENA	131 Kn
RAVENLOFT	599 Kn
REBEL ASSAULT -OEM	365 Kn
RETURN OF PHANTON	459 Kn
RETURN TO MOON	284 Kn
RETURN TO ZORK -OEM	266 Kn
REUNION	480 Kn
REUNION OEM	270 Kn
RINGS OF MEDUSA GOLD	369 Kn
RISE OF THE ROBOTS	550 Kn
ROBOCOP / DUNE BUNDLE	412 Kn
SABRE TEAM OEM	380 Kn
SAM & MAX	499 Kn
SEAWOLF	529 Kn
SECRET WEAPONS - LUFTW.	204 Kn
SHERLOCK H. CONSTL. DET	284 Kn
SHERLOCK H. LOST FLIES	465 Kn
SHUTTLE	302 Kn
SILENT SERVICES	284 Kn

SIM CITY 2000 OEM	365 Kn
SLEEPING BEAUTY	200 Kn
SOCCER INTERNATIONAL	200 Kn
SPACE HULK	463 Kn
SPACE QUEST COLLECTION	650 Kn
SPACE QUEST IV	252 Kn
SPACE QUEST ONTHOLOGY	580 Kn
SPACE SHIP WARLOCK	459 Kn
SPEED	535 Kn
SPIRIT OF EXCALIBUR - OEM	252 Kn
SPORT IMAGE W.CUP '94	149 Kn
STAR TREK 25 TH ANNIVRES.	321 Kn
STAR TREK NEXT GENERATI.	650 Kn
STELLAR 7	219 Kn
STRIKE COMM + PRIVATEER	499 Kn
STRIKE COMMANDER	650 Kn
SUBWAR 2050 OEM	321 Kn
TASK FORCE 1942	482 Kn
TAXI	550 Kn
TERMINATOR 2 CHEES	423 Kn
TERMINATOR 2029 DIX	562 Kn
TERROR OF DEEP	449 Kn
TEST PILOT	535 Kn
THE BEST OF MICROPROSE	373 Kn
THE HORDE	450 Kn
THE VAMPIRE COFFIN	450 Kn
THEME PARK	529 Kn
THREE STOOGES	166 Kn
TIME DESERT STORM - OEM	284 Kn
TOP 50 GAMES DOS	219 Kn
TOP 50 GAMES WIN	219 Kn
TORNADO + FALCON3 .	373 Kn
TORNADO -OEM	302 Kn
TOWN OF TUNES	219 Kn
TRANSARTICA	321 Kn
TROPICAL HEAT	284 Kn
UNDER A KILLING MOON	595 Kn
VAMPIRES COFFIN	511 Kn
VIRTUAL MURDER - OEM	219 Kn
VIRTUAL REALITY MADNESS	386 Kn
VIRTUAL REALITY STAR KIT	511 Kn
VOYEUR	570 Kn
WHALE OF A TALE	392 Kn
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	273 Kn
WING COMM I + II	485 Kn
WING COMM/ IND 500	419 Kn
WING COMMANDER 3	650 Kn